A DVD-N: A NAGY WIN 7 CSOMAG, MINDEN AMIRŐL A MICROSOFT MEGFELEDKEZETT

A NAGY WINDOWS 7 TESZT

A VÉGLEGES WIN 7 ÖSSZES ÚJDONSÁGA + MINDEN INFÓ A ZÖKKENŐMENTES VÁLTÁSHOZ

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

1995 Ft 2009. 13

A tavalyi év egyik legnagyobb csalódásának folytatása

ASSASSIN'S CREED 2

A PC Guruból kiderül, hogy Velence izgalmasabb-e mint Jeruzsálem

Sivatag, vér, pörgés
Zseniális FPS, szerepjáték elemekkel

BORDERLANDS

Szeretted a Diablot? Ezt imádni fogod! Vérbeli hentelős játék, többszáz óra játékidővel

Megcsináltuk!

A MAGYAROK A LEGJOBBAK!

Szétvertük a világot Dragon Age-ben! Exkluzív beszámoló a világraszóló eseményről.

Teszt: minden idők legjobban várt FPS-e

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE 2™

- a legteljesebb leírás, komplett térképpel
- a DVD-n: 10 perces COD-MW videobemutató

CSAK A GURUBAN!

"THE BENCHMARK FOR ACTION GAMES
HAS JUST BEEN RAISED"
– CVG.COM
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
10TH NOVEMBER 2009
CHECK OUT: MODERNWARFARE2.COM
18
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '', 'PlayStation' and '' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

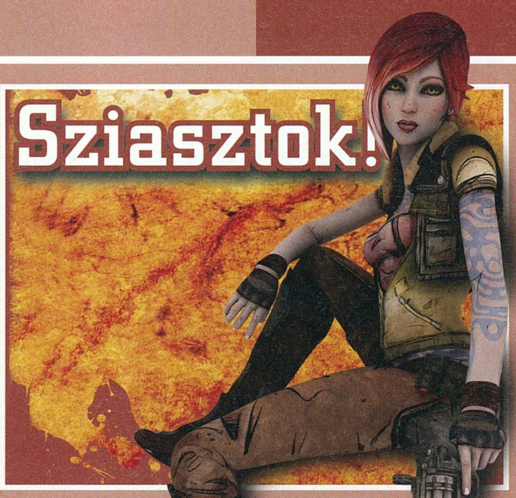
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!



Bármennyire is szeretjük a COD-sorozatot, Miguellel a megjelenés előtt pár nappal megállapítottuk, hogy a PC-s játékok közül a legnagyobb hype a Modern Warfare-t övezi. Persze biztos jó lesz, de azért ez már túlzás (épp csak hogy nem imádkoznak térden állva az emberek az eljöveteléért). Aztán körbevettük Chris óriástévéjét a szerkesztőségben, elindítottuk a játékot, és rájöttünk: nem, ez nemcsak hype, ez a program zseniális, ilyen szinte nincs is, úristen megint fejlődtek a játékok, és éppen most az MW2 a csúcs. És nem elég ez az egy sokk, erre a hónapra még további kettő is jutott: megjelent az Assassin's Creed folytatása, és némiképp meglepetést okozva ugyancsak nagyot durrant a Borderlands is. Mind a három programról teljes kifacsarást, és extra elemzéseket készítettünk nektek – fogadjátok őket szeretettel! Sokat karcolgattuk már a Windows 7-et, de most a megjelenések kapcsán úgy gondoltuk, ideje végre egy átfogó cikket közölnünk róla, amelyben minden újdonságot bemutatunk, és amiből kiderül végre, hogy miként lehet az új rendszerre zökkenőmentesen váltani.

Rengetegen kértétek, hogy végre FPS-t szerepeltessünk teljes játékként, így nem is lehetett más a kötelezettségünk, mint teljesíteni ezt a kérést! Ha már lúd, legyen kövér, így minden hatalmunkat latba vetve (tényleg minden kártyát kijátszva) sikerült a Jerichót teljes játékként megszereznünk, és mindjárt egy extra DVD-n kínáljuk nektek. Ennek a további óriási előnye, hogy így a videotesztjeinkre is bőven volt hely, így eddig soha nem látott minőségben és számban kerülhettek fel a PC Guru első számú DVD-jére.

Hadd hívjam még fel a figyelmeteket az előfizetési akciónkra (38. oldal). Bármilyen hihetetlen is, de ha most előfizetsz a Gurura, ajándékként választhatod a Dragon Age-t, a Dirt2-t, az Operation Flashpointot vagy a NFS Shiftet (na persze nem mindet egyszerre...).«

A GURU LEGYEN VELETEK!

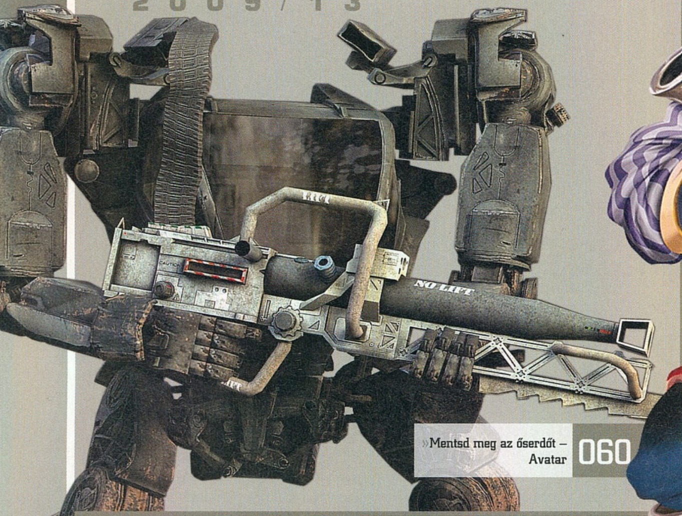
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket, és figyeld az újságárust!

A PC guru következő száma 2009. december 10-én jelenik meg!

Tartalom

2009/13



»Mentsd meg az őserdőt – Avatar 060

»Építs várost, civilizációt – The Settlers 7: Paths to a kingdom

026

»Bemutató

008 Hírek
014 Shattered Horizon
016 Álom és virtuális valóság
020 Metro 2033
022 Lego Universe
024 Just Cause
026 The Settlers 7
028 Győztes sárkánygyilkosok
030 Lóerő és pixelgőz
034 Lead & Gold: Gangs of the Wild West
036 Deathspank

»Teszt

040 CoD: Modern Warfare 2
046 PES 2010
048 Borderlands
052 Force Unleashed: USE
054 Divinity 2: Ego Draconis
058 Saw
059 Race On
060 James Cameron's Avatar
064 GTA 4: Ballad of Gay Tony
065 Lips Number One Hits
066 Assassin's Creed 2
072 DJ Hero
074 Band Hero
076 FIFA 10

»Hardver

084 Célkeresztben a Windows 7
090 HW-hírek
093 Guru ÁlomPC
094 A csodacsatár és a hátvéd
098 Itt az új hullám!
100 Tömegnyomor az alagsorban
102 Homok A Gépezetben

»Rovatok

078 Top 5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
106 Levrov
108 Külvilág

052 »Sose kezdj Jedikkel – Force Unleashed: USE

048

»Ossz véres igazságot – Assassin's Creed 2

048

»Válaszd ki a neked tetsző fegyvert – Borderlands

040

»Harcolj a magad igazáért – CoD: Modern Warfare 2

Mint azt a 28. oldalon elolvashatjátok, Chris kiment játszani Londonba, és nyert 12 500 dollárt. Adódik hát a kérdés, hogy a szerkesztők közül ki mit nyert eddig életében?

Shoebaron

A tőzsdén nyertem egy nagyobb összeget, aztán másnap elbuktam a dupláját. Kínában mondják, hogy a szerencsének hátat kell fordítani, csak az ér valamit, amiért keményen megdolgoztál. Tetszik ez a hozzáállás, még lottót sem veszek soha – persze jó eljátszani a gondolattal, hogy mi lenne ha...

Bate

Életemben eddig két nagy „nyereményem" volt, az első középiskolában, mikor megnyertem egy országos versenyt, és felvételi nélkül felvettek egy egyetemre, a második pedig az előző munkahelyemen volt, ahol egy cégen belüli pályázatom lett első helyezett, és ez kereken fél millió forintot jelentett nekem.

Miguel

Szerencsés embernek tartom magam, bár ez tárgynyereményben még nem mutatkozott meg – viszont csodával határos módon átmentem az angol nyelvészet szigorlatomon, felvettek a Guruhoz, karcolás nélkül másztam ki egy felborult autóból, 5 centire a fejemtől zúgott el egy faldarab az utcán...

Chris

Egészen a múlt hétig elkerült Fortuna Istennő kegye, de sikerült becsempészni magam a Dragon Age versenyre, ahol kerek 12 500 dollárt nyertem. Igaz, hogy az összeget jótékony célra kellett felajánlani, s inkubátor vagy lélegeztető gép lesz belőle, de később ez utóbbinak talán még hasznát is veszem.

Joc

Sosem foglalkoztam szerencsejátékokkal (a póker NEM az, mielőtt valaki elkezdene okoskodni), így a nagy nyeremény is elmaradt. Annyi ideig és olyan jól nem pókereztem, hogy meggazdagodtam volna belőle, szóval legfeljebb a lottószelvényekre el nem költött összeget tekinthetem komoly nyereménynek...

Chocho

Talán furcsa véletlen, de életem egyetlen nyereménye a PC Guruhoz köthető. Az első cikkírói pályázatra küldtem be egy Ankh-tesztet, és bár első nem lettem, kaptam egy ajándékcsomagot, újságokkal, filmekkel, könyvekkel megtöltve. Ugyan egy HDTV-nek jobban örültem volna, de azért elment a dolog...

Britt

Pontosan emlékszem a pillanatra, amikor közölték velem, hogy ezentúl én készítem a Guru borítóját. Megnyertem! Ez volt életem talán legnagyobb nyereménye.
De ha szigorúan az anyagiakat nézzük, akkor egy őskori Motorola telefonról van szó, amit tombolán nyertem, valamikor 2000-ben...

Ricco

Nekem mindennapos a nagy nyeremény (és mivel mindez a kaszinóban esik meg velem, sajnos a veszteség is), így igazából a pénzt nem tartom fontosnak, az a természetes, ha Fortuna mellettem ül. Ellenben idén volt például két sérvem meg kiújult a vesekövem is, és hol van még az év vége...

DVD-TARTALOM

Idén év végére valami egészen ütős DVD-kollekcióval készültünk nektek, ami annak köszönhető, hogy nem egy, hanem két lemezzel jelentünk meg. És mivel teljes játékunkat külön korongra pateroltuk, rengeteg hely jutott egyéb anyagokra, köztük olyanokra, mint a PCG Live különkiadása, amelyben több mint egy tucatnyi játékteszt kapott helyet, olyan videotesztekkel, mint a Dragon Age vagy a Flashpoint 2. Ha pedig már a környéken vagytok, érdemes lesz megtekintenetek a Call of Duty múltidéző videónkat is, amelyben visszatekintünk az elmúlt évekre, ami a sorozat sikerét megalapozta.

»DEMO

»PAINKILLER RESSURRECTION

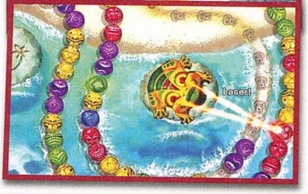
Emlékszik még valaki a Painkiller című játékra? Nem? Nem csoda, hiszen nem hagyott túl mély nyomott a játéktörténelem útján, mégis jó páran akadnak köztünk, akik boldogan emlékeznek vissza azokra az időkre, amikor kegyetlen brutalitással mészárolták a pokol legkülönfélébb teremtményeit. A hihetetlenül pörgős akciójáték most visszatér, azaz újraéled, méghozzá a Ressurrection személyében, amelyben a lényeg ezúttal is a villámgyors akción és a megszámolhatatlan mennyiségű ellenfélen lesz, akiket a legkülönfélébb fegyverekkel küldhetünk örök nyugalomra. A DVD-mellékletünkön most megtalálható a játék demója, amiben megismerkedhetünk ezzel az ultragyors FPS-sel.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 1GB RAM / 256MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 7800+ / Ati Radeon 3800+)«

»SHW JÁTÉK

»ZUMA'S REVENGE

Jó pár Zuma folytatás után ismét egy új kalandot köszönthetünk a monitorunkon, amiben az ismerős béka egy rejtélyes szigetre vetődik, ahol ismét a megszokott játékmenet érvényesül majd. A cél a béka szájából a megfelelő színű golyókat az azonos színűek mellé lőni. Ezzel eltüntethetőek a pálya végébe tartó golyók, és pontokat jelent nekünk, no meg a továbbjutást is. A célunk az, hogy az összes szinten megakadályozzuk a golyókat a cél elérésében. A grafika nem sokat változott az előző részek óta, de a kellemes, rajzolt stílust sikerült kicsit fejleszteniük a készítőknek. A hangokkal sincs probléma, így aki szereti ezt a fajta játékmenetet, az mindenképp próbálja ki a játékot.«



»TURKÁLÓ

»K-LITE CODEC PACK

Megint belebotlottál egy videóba, amit nem tudsz lejátszani? Nincs felirat a kedvenc filmjeiden? Előfordul az ilyen, hiszen ahány videó, annyi tömörítési eljárás létezik, amivel azokat tárolják. Xvid, DivX, mp4, MOV, ezekhez mind külön lejátszó és codec-csomag szükséges. Létezik viszont egy K-Lite névre hallgató csomag, amiben minden fontos codec helyet kapott, plusz a lejátszásukhoz szükséges pehelykönnyű médialejátszó, ami telepítés előtt még szépen le is pucolja a már fent lévő codeccsomagokat, s kijavítja az esetleges registry hibákat.«

»MAGYARÍTÁS

»Call of Duty (összes)

Az Icebox Studios és a Baker Online nagybecsű fordítócsapatának köszönhetjük a Call of Duty játékok hihetetlenül igényes fordításait, melyekben nemcsak a szövegeket, de a grafikai elemeket is átrajzolták nekünk. DVD-mellékletünkön most megtalálható a Call of Duty, a Call of Duty: United Offensive, a Call of Duty 2 és a Call of Duty 4 játékok teljes magyarítása. Ezen felül feltettünk lemezünkre rengeteg kalandjáték magyarítást is, valamint az Oblivion közel 500 megás csomagját is, amin fordítói évekig dolgoztak.«

»TELJES DVD-TARTALOM

»JÁTÉKDEMÓK:
Painkiller: Ressurrection / Zombie Bowl-O-Rama / Campfire Legends The Hookman / Fishdom Spooky Splash / Ghost Town Mysteries – Bodie / Little Shop - World Traveller / Sallys Quick Clips / TextTwist 2 / Wizards Hat / Zulus Zoo / Zumas Revenge! - Adventure

»INGYENES JÁTÉKOK:
Bootfighter / Mario Blue Twilight DX / Pacz

»VIDEOELŐZETESEK:
Alice / Aliens vs Predator / Battlefield: Bad Company 2 / Bioshock 2 / BLUR / CryEngine 3 / Dawn of War 2: Chaos Rising / Dragon Age: Vérvonalak / DUST-514 / Just Cause 2 (2db) / Lead & Gold / Left 4 Dead 2 / Magic the Gathering: Tactics / Painkiller: Ressurrection / RUSE / Shattered Horizon / Splinter Cell: Conviction / STALKER: Call of Pripyat / Star Trek: Online / The Saboteur

»PCG LIVE:
BattleForge oktató videók (2db) / BorderLands / Call of Duty múltidéző / DJ Hero / Dragon Age: Vérvonalak / Dreamkiller / FIFA 10 / Forza 3 / GTA IV: The Ballad of Gay Tony / HALO

»TELJES JÁTÉKUNK

»Clive Barker's Jericho

A híres horror-regényíró Clive Barker neve valószínűleg ismerősen cseng mindenki számára, hiszen olyan fergeteges könyveket köszönhetünk neki, mint a Korbács, vagy a filmsorozatot megélt Hellraiser. Barker úr világai egészen egyedi látvánnyal és kendőzetlen brutalitással repítik a horrorrajongókat a szórakozás legmélyebb bugyraiba, melyből természetesen a játékipar sem maradhatott ki. Öt évvel az Undying című játék után újabb szoftver történetírójaként bukkant fel a neve, mely Jericho névvel jelent meg 2007 végén.

A játékban egy Jericho néven futó csapat tagjait irányíthatjuk, akik paranormális események után nyomoznak, és eltakarítják azokat a nemkívánatos egyedeket, akik a földi síkra merészkednek. Az ilyesfajta munkához persze különleges képességű emberekre van szükség, s itt a különleges szó valóban különlegest jelent, ugyanis a csapattagok egytől egyig képesek valamilyen természetfeletti dologra. Meg tudják gyógyítani egymást, lelassíthatják az időt, gyakorolhatják a vérmágiát, valamint tűzdémont idézhetnek, aki felfalja ellenfeleiket. A csapat hat tagból tevődik össze, akik felett bármikor átvehetjük az irányítást, már amikor jelen vannak a történetben.

Bár a szaksajtó, köztük mi is szigorúak voltunk az értékelésekor (ami nagyjából 75%-os átlagon áll most), a játékosoknak és némely szerkesztőségi tagunknak (khm, Chris) kifejezetten tetszett a program. Előnyére írható fel, hogy grafikája, Barker-féle látványvilága hihetetlen hangulatos, története pedig egy FPS-hez képes kifejezetten érdekes. Emellett a hat karakter, akiket irányíthatunk, mind-mind más játékstílust képviselnek a programon belül, hiszen némelyik a közelharcban nyújt kiváló teljesítményt, míg a másik mesterlövész puskájával tesz rendet a pokol tornácán. Egyedüli hibája az erősen behatárolt játékmeder, amiben terelgetik a játékost, ami nem igazán hagy helyet a szabadságérzetnek.«

»GÉPIGÉNY

Pentium IV 2.4GHz, 512MB RAM, 128MB-os DirectX 9 kompatiblis videokártya Pixel Shader 1.0 támogatással (GeForce 6600 vagy jobb / ATI Radeon 9500 vagy jobb), 2GB HDD«

www.codemasters.com/jericho/

»PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Ebben a hónapban teljes játékunk egy külön korongon kapott helyet, hihetetlen mennyiségű PCG Live videóval pakoltuk tele lemezünket, és közel 3GB-nyi mozgóképet találhattok a jól megszokott helyen. Ezúttal olyan nagyszerű játékokat kaptunk lencsevégre, mint az Dragon Age, a Flashpoint 2 és még sok más, összesen 13 játék. E mellé megtalálható a lemezen egy 10 perces múltidéző videó, amiben a Call of Duty eddig megjelent részeiről elmélkedünk. És persze nem feledkeztünk meg a mozirajongókról sem, ugyanis hat darab igencsak jónak ígérkező film előzetese is felkerült, természetesen a szokásos magyar felirattal ellátva.«

»ESET KÓD: 4RP26C »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot és Ad-Aware.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

ODST / Lucidity, Marvel Ultimate Alliance 2 / Operation Flashpoint: Dragon Rising / Uncharted 2

»MOZIELŐZETESEK

A Christmas Carol / From Paris with Love / Legion / Up in the Air / Zombieland

»TURKÁLÓ

CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.10 és nVidia Forceware 191.07 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.36 / XnView 1.96.5 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.3.0 / MediaMonkey v3.1.1.1261 / Quicktime Player v7.6.4 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.22 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.16.0.758 | Számítógép-védelem: Ad-Aware Anniversary Edition v8.0.7 / Comodo Internet Security v3.12 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

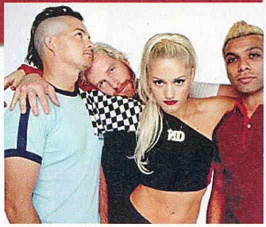
»Mass Effect 2

»fejlesztő: Bioware »kiadó: EA »megjelenés: 2010. január 29.

» A Mass Effect második részéről egyre több információ jelenik meg, és egyre inkább úgy tűnik, hogy a Bioware újabb kötelező vételt gyárt éppen... «

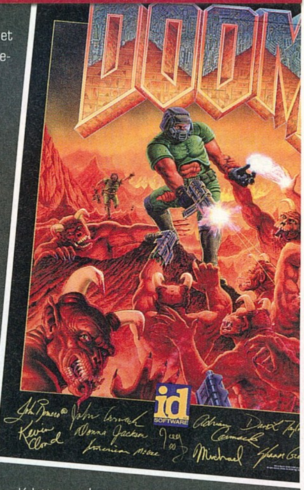
Beindulni látszik a Mass Effect 2 marketinggépezete – eddig könyörögni kellett a szupertitkos információkért, most meg már a csapból is képek és részletek folynak. A csillagközi szerepjátékkal kapcsolatban tudunk már sok mindent, például hogy meghal-eltűnik-átváltozik a főszereplő, vagy hogy több lesz a meztelenség és a szexualitás a játékban, de igazán lényeges információkkal csak ritkán futottunk össze, például nem nagyon lehetett tudni, hogy az általános Gonoszokon kívül pontosan kikkel is kell majd tengelyt akasztanunk. A hírek alapján lesz egy Gyűjtők (Collectors) nevezetű csapat, akiktől már most kiráz a hideg: egy rovarszerű fajról van szó, akik ráadásul technológiailag sem a hangyák szintjén állnak – legalábbis a sugárfegyvereik fejlettsége alapján semmiképpen sem. A faj nevét egy elég furcsa szokásáról kapta: a megtámadott kolóniákra egy halom bénító hatású csípéssel megáldott rovart szabadít, és mikor a lakosok többsége már mozdulatlanul hever, senkitől sem zavartatva bevonul, és elhurcol mindenkit. A rovarok elleni küzdelmet az sem segíti, hogy az egyes harcosok elméje egy eddig kevéssé részletezett módszer alapján kapcsolatban áll a csapat vezetőjének agyával, így hihetetlenül összehangolt támadásra képesek. A második, szintén a közelmúltban ismertetett ellenlábas sem könnyíti meg a játékot: egy Legion nevű szereplőről van szó, aki egy „másként gondolkozó" Geth-frakció tagja. Az új szereplő ijesztően be van indulva Shepard parancsnokra: az még hagyján, hogy mindenhova követi kedvenc főszereplőnket, de az első emberi Fantom páncéljának egy darabját is magába építette (és ez már azért egy engedékenyebb rendőrséggel megáldott bolygón is elég egy durvább távoltartási végzéshez). A mellékelt képeken látszik, hogy a készítők nem végeznek félmunkát: a fent részletezett új szereplők nemcsak illenek az eddig megszokott stílusba, de a kidolgozottságukra sem lehet panasz.«

»A Band Hero sem ússza meg a pert



A hírek rendszeres olvasói joggal vádolhatnak minket azzal, hogy túlságosan nagy hangsúlyt adunk az Activisionnek, bár amíg nem örömódákat zengünk az újabb rókabőrökről és látszatfejlesztésekről, addig senki sem mondhatja, hogy eladtuk magunkat: most például arról adunk hírt, hogy a Nirvana – Guitar Hero V balhé után a No Doubt a Band Herót vette célba. A történtek kísértetiesen emlékeztetnek az eredeti felállásra: októberben Kurt Cobain még élő rokonai és pályatársai emeltek szót az ellen, hogy bár a játék készítőinek engedélye volt a sztár szerepeltetésére, annak módja nem igazán felel meg a rockzenész eredeti imidzsének (mert milyen már, hogy a nagy lázadó női hangon valami limonádé táncdalt énekel); most pedig a No Doubt kéri ki magának, hogy Gwen Stefani nem csak a saját dalait énekli. A sajtóközlemény szerint a biztosítékot a dolgok azon sajnálatos együttállása csapta ki, amikor a szőke énekesnő férfihangon arról énekel, hogy mennyire szüksége lenne egy... Nos, egy prostituáltra, mert (bár ez első hallásra talán azoknak, akik a Zizi Labor és a veresegyházi asszonykórus változatát ismerik csak, nem feltétlenül egyértelmű) a Rolling Stones Honky Tonk Woman című száma bizony erről szól. Az persze megint kérdés, hogy eredetileg mi volt a szerződésben, de szerintünk ez az eset (ami nem az első, és nyilvánvalóan nem is az utolsó) jól jelzi, hogy a Hero-sorozat készítői rossz irányba mennek, amikor azt gondolják, hogy világsztárok virtuális másai jelentik a sikert (normális számlista és folyamatosan frissülő játékmenet helyett).«

»Elhunyt a Doom dobozképének festője



A mellékelt képet mindenki ismeri, a játékkal mindenki játszott, így valószínűleg mindenki szomorú lesz, ha megtudja, hogy 73 éves korában elhunyt Don Ivan Punchatz, a Doom eredeti dobozképének alkotója. A felkérés idején Punchatz választhatott, hogy előre szabott árat kér a munkáért, vagy részesedést a játék esetleges sikeréből. A művész az előbbire szavazott (és mint azt évekkel később bevallotta, kevesebbet is kért, mint szokott). Később kicsit csalódottan csak annyit mondott erről: „Mégis honnan kellett volna tudnom, hogy egy Doom nevű dologból ennyi pénz lesz?".«

»Castle of Heroes

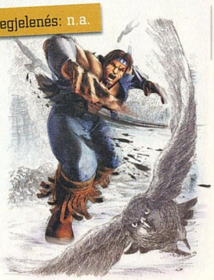
»fejlesztő: Snail Game »kiadó: Gala Networks »megjelenés: 2009. 12.

A Gala Networks új játéka egy ingyenesen játszható, böngésző alapú RTS lesz, ám az már az első képek alapján látszik, hogy a játék kiemelkedik majd a meglehetősen szedett-vedett mezőnyből. A Castle of Heroes játékmenete nem túl bonyolult: a fantasy-elemekre építő környezetben legfőbb feladatunk az lesz, hogy a győztes harcokban edzett egységeinket minél jobb formában tartsuk (vagyis folyamatosan keresnünk kell a további potenciálisan győztes csatát). Négy különböző faj egységei közül válogathatunk majd, sőt azt is eldönthetjük, hogy a jó vagy a gonosz oldalára állunk. Fontos elem lesz még az alapanyagok kitermelése és felhasználása, az egyik legfőbb feladat például a saját erődítményünk felépítése (miközben csak úgy zuhognak körülöttünk az ellenséges egységek). A szokásos „na jó, ingyen van, de akkor miből élnek majd meg a fejlesztők" kérdésre a válasz a mostanában divatos „mikrotranzakció" szó: kisebb összegekért olyan külső jegyekkel ruházhatjuk fel kastélyunkat és egységeinket, hogy csudájára járnak majd a haverok (leginkább azon gondolkoznak majd el, miért költünk súlyos dollárokat öltönyös orkokra). A játék grafikája amúgy nem nélkülözi majd a régi, körökre osztott stratégiák grafikai báját, így aki azokért odavolt, most sem csalódik majd.«

»Super Street Fighter IV

»fejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom »megjelenés: n.a.

Eleinte előzetest akartam írni a Super Street Fighter IV-ről, de aztán olyan kevés volt a lényegi újdonság, hogy inkább összefoglalom egy közepesen hosszú hírbe. A lényeg, hogy a Street Fighter IV DLC-t kap, vagyis egy olyan kiegészítőt, ami javító csomagnak sok, új résznek meg kevés. Lesz nyolc új szereplő, ebből a három eddig ismertetett figura, DeeJay, T-Hawk és Juri (aki férfiasan hangzó neve ellenére történetesen nő) képeivel vettük körbe a hírt. A játékban amúgy összesen 25 harcos kap szerepet, ezek nagyobbik része visszatérő szereplő lesz (Ryu, Ken, Crimson Viper, Abel, El Fuerte és Rufus feltétlen hívei nyugodhatnak meg: kedvencük benne lesz a SSFIV-ben is). A hozzáadott értékek sora persze nem merül ki néhány új izomagyban, hiszen a régiek új mozdulatokat, kombókat és ultrákat kapnak, ráadásul minden valószínűség szerint új helyszíneken is püfölhetjük majd egymást a géppel és a haverokkal.«

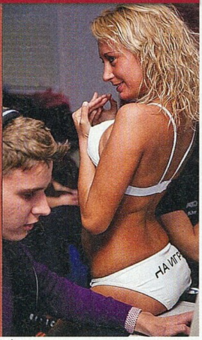


»Bizarr kiegészítő a Wii-hez

Öröm látni, hogy a játékipar reagál ránk: épp az előző számunkban közöltünk egy összeállítást a történelem leghülyébb kontrollereiről, és tessék, a Nintendo e havi bejelentésével újabb remek példával igazolja a cikk létjogosultságát. A felesleges műanyagkacatok gyártásában amúgy is élen járó japán cég most azonban könnyen lehet, hogy túllőtt a célon: a Baby and Me című játék mellé adott baba (aki alszik, sír, énekel és gügyög) önmagában még nem furcsa, hiszen a műanyag gyerekutánzatok évszázadok óta biztosítják a giccs uralmát a gyermekjáték-piacon, viszont az, ahogy a mostani használati utasítás szól, egészen biztosan egyedi ízt ad a babázásnak. A használati utasítás szerint ugyanis a játék első lépéseként „a gyerek hasába kell helyezzük a kontrollert". Furcsa, hogy egy olyan szakértői gárdával dolgozó világcég, mint a Nintendo nem alkalmaz senkit, akinek az lenne a dolga, hogy ilyenkor a JPÉ (Józan Paraszti Ész)-skálára hivatkozva az asztalra csapjon, és visszaküldje a nyilvánvalóan defektes ötletet a feladónak. Ráadásul az a változat, ami mellé a baba jár, csak a gyűjtői kiadás, a mezei csomagban csak egy hám lesz, amivel bármihez odarögzíthetjük a mozgásérzékelős kontrollert – a cég szerint erre a célra a háziállatok felelnek meg leginkább...«

»Ingyenesen elérhetővé tette az Epic az Unreal 3.0-ás játékmotort

»Orosz virtus



Hardcore játékosnak lenni nem csak arról szól, hogy a képernyőt bámulod, legalábbis ha olyan orosz Counter-Strike-játékos vagy, akinek volt akkora mázlija, hogy részt vett a közelmúltban Moszkvában megrendezett bajnokságon (vagy ha Chrisnek hívnak, és eljutsz a Dragon Age: Vérvonalak Világbajnokságra). A rendezvény egy darabig a megszokott mederben zajlott: ment a rush a jobb perin, a túlságosan hamar elhullók pedig a teamspeakben szidták a campelő csipások anyját, aztán a szervezők úgy döntöttek, csavarnak egyet a dolgon. A felállított gépek és az előttük gubbasztó kockák között hirtelenjében egy halom lenge ruhába öltözött gyévocska tűnt fel, és bizony jó néhány versenyző dobta el a bombát meglepetésében. A történtekkel kapcsolatban igyekeztünk megkeresni több hazai LAN-szervező csoportot, de eddig senki sem erősítette meg, hogy a jövőben a hazai CS-bajnokságokon is számíthatunk hasonló meglepetésekre.«

»Wings of Prey

»fejlesztő: Gaijin Entertainment
»kiadó: YuGames
»megjelenés: 2009. december

Aki az elmúlt néhány hónap alatt sem tért napirendre afölött, hogy a tisztán PC-s gyökerekkel rendelkező Il-2 Sturmovik készítői csak konzolra adták ki a Birds of Prey nevű részt, az kezdhet örülni, egy friss bejelentés szerint most jön a Wings of Prey, ami meg csak PC-re jön ki. Abból ítélve, hogy a november eleji bejelentésben rögtön egy decemberi megjelenési dátum volt, nem sok minden változik majd a játékban, de a rend kedvéért azért nézzük végig, mit is kínál a játék. A II. világháborús repülőgép-szimulátorban a korszak legdurvább csatáit lesz lehetőségünk újraélni olyan élethű megvalósításban, mintha csak ott ülnénk a vadászgép pilótafülkéjében. Az ötven küldetésben negyven különböző gépmadárban próbálhatjuk ki magunkat, köztük a leghíresebbek, a Spitfire-ökben és Messerschmidtekben is. A játék minden fontosabb joystickgyártó termékét támogatja majd, mindegy, hogy a Saitek vagy a Thrustmaster futurisztikus gomborgazmusát dugjuk a gépünkre, a Wings of Prey megbirkózik a feladattal. Már régóta nincs igazán jó szimulátor PC-re, így bízunk abban, hogy érdemes lesz pénzt áldozni a Gaijin játékára –a karácsonyfa alatt kiderül.«

»Din's Curse

»fejlesztő: Soldak »kiadó: Soldak
»megjelenés: 2009 Q4

Bár szerencsére mostanában már alaposan el vagyunk látva szerepjátékokkal, azért nem árt néha a játékvilág dollárban hempergő fő sodrán túl is körbenézni. A Soldak csapata már egyszer bizonyított (akinek nem mond semmit a Depths of Peril címe, az villámgyorsan pótolja az élményt), és a Din's Curse sem tűnik rossznak. Az idén év végére beharangozott RPG-ben egy kegyvesztett, önző és a környezetére csak bajt hozó embert alakítunk egy nem mindennapi helyzetben: a főhős meghal, de békés túlvilági henyélés helyett Din, az istenek bajnoka arra ítéli, hogy kemény munkával, mások segítésével tegye jóvá elpocsékolt életét. Felkerekedünk hát, és keresztül bejárjuk a pusztulás szélén egyensúlyozó világ, Aleria minden lepusztult faluját és bűnös városát, hogy jócselekedetekkel elnyerjük a végső megnyugvást. A játék az RPG-kben megszokott lehetőségeket kínálja: útvesztők, barlangok, szörnyek, kincsek, bérgyilkosok, járványok, megvívásra váró csaták és túl régóta húzódó háborúk várják, hogy megtegyük, ami a hatalmunkban áll. Semmi sem az persze, aminek látszik, a szúr hátba majd, akit a barátodnak hiszel, és az hozza a megoldást, amire a legkevésbé számítasz. A sötét világban persze ezernyi más csapda és átok vár ránk, de senki sem mondta, hogy a második lehetőség könnyebb, mint az első volt.«

TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

10.26 - 11.01

FIFA 10
Ez a helyezés semmi mást nem bizonyít, mint hogy a magyar játékos lusta, tornából felmentett srácok gyülekezete. Sebaj...
PCG 09.12 »75%«

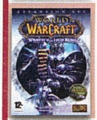
The Sims 3
Vajon ha egyszer mindenki megveszi majd a Sims 3-at, akkor is rajta lesz a toplistán, megszokásból...?
PCG 09.07 »88%«

Need fo Speed Shift
Állítólag nem fejlődött, meg a szappandoboz is maradt, és egyébként is kinek kell a versenypálya – na, ez elég a harmadik helyhez.
PCG 09.11 »90%«

CoD 4: Modern Warfare
Attól függetlenül, hogy kicsit hátrébbb leírjuk, milyen tökéletes az MW 2, az első rész is sokáig vendégeskedik majd a listán.
PCG 07.13 »95%«

GTA 4
A... hm... más beállítottságú Tony főszereplésével készült kiegészítő csak Xbox 360-ra jött, ettől függetlenül fogy a GTA 4.
PCG 09.01 »97%«

FIFA Manager 10
Ha élő fociban nem is vagyunk nagyhatalom, Puskás Öcsi vére legalább digitálisan nem veszett ki belőlünk...
PCG XX.XX »XX%«



WoW: WotLK
Nagy mák, hogy kijött az új CoD, így Chris lélegzetvételnyi ideig elfelejti, mennyire iszonyatosan vágyik vissza Azerothra...
PCG 09.01 »97%«

Counter-Strike: Source
Kodiak, az egykori (minket még most is lealázna) legenda amatőrökből álló csapattal indult egy LAN-on, hogy bizonyítsa: a taktika a lényeg. 17-ből 15. lett a csapat.
PCG XX.XX »XX%«

SW CW Republic Heroes
A rajzfilm rossz, a játék rossz, ennek ellenére majdnem annyian veszik, mint a Counter-Strike-ot. Miért, ó, miért?
PCG 09.12 »45%«

Táltos paripám 2
Ha minket kérdeztek, egy erőszakos lánykommandó elfoglalta az egyik boltot, csak ezért lehet a top 10-ben ez az... izé.
PCG XX.XX »XX%«

»Edge of Twilight

»fejlesztő: Fuzzyeyes »kiadó: SouthPeak»megjelenés: 2010

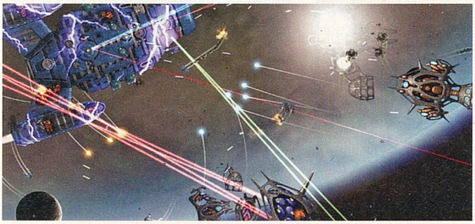
» Az Epic Mickeyről kiderült, hogy nem lesz annyira durva és sötét, mint reméltük, de sebaj: itt az Edge of Twilight, egy ízig-vérig steampunk játék! «

Steampunk játékokból sosem elég, sajnos sok ilyen fejlesztés csak addig jut el, hogy elkezdenek dolgozni rajta, de a kiadást csak elenyésző hányaduk éri meg. Az alapján, hogy lassan fél éve meg kellett volna jelennie, az Edge of Twilight is pengeélen táncol, de most úgy tűnik, hogy már látszik a fény az alagút végén (az egyik legnagyobb probléma az „edge" angol szó felhasználhatóságával volt, de pár hete ezt is sikerült leküzdeni). A Fuzzyeyes játékának otthont adó bolygó egy furcsa, de mindenképpen megrázó erejű tragédia következtében két részre, az örök nappalra és az örök éjszakára válik szét, és ezzel a túlélők sorsa is megpecsételődik: két faj jön létre, az Athernekre és Lithernekre bomlik. Ez utóbbi népcsoport egy durva polgárháborúban először csak alulmarad, aztán teljesen ki is pusztul. Az általunk alakított Lex az egyetlen túlélő, aki félvérként mind az éjjel, mind a nappal világába bejáratos, és eme speciális képességére szüksége is lesz, ha meg akarja menteni a világot a teljes pusztulástól (ami nem meglepő módon egy begőzölt gyorsvonat sebességével és kérlelhetetlenségével közeledik). A játékmenet leginkább a Devil May Cry-ra emlékeztető, harmadik személyű nézettel megáldott platform-akció hibridként írható le, a fő hajtóerő (már a világ megmentésén túl persze) az lesz, hogy Lex afféle kincsvadászként tengeti az armageddonig hátralevő idejét. A képek alapján az Edge of Twilight igazi csemege lesz, és nagyon bízunk abban, hogy nem a következő „A játékok, amik sosem készülnek el" válogatásunk legfrissebb szereplőjét tisztelhetjük benne..«

»fejlesztő: Positech
»kiadó: digitális terjesztés
»megjelenés: megjelent

»Gratuitous Space Battles

Mivel az újság nagyobbik részét nagy kiadók nagy költségvetésű játékai foglalják el, itt a hírek között igyekszünk egy-egy csemegével ellensúlyozni ezt a nyomasztó fölényt. Most például a címe alapján űrnyelvtörőnek gondolható, de valójában vérbeli űrstratégiaként funkcionáló Gratuitous Space Battles című játékra hívnánk fel a vállalkozó kedvűek figyelmét. A program alapjait a korábban a Lionheadnél dolgozó Cliff Harris fektette le, és mint elmondta, a cél az volt, hogy a műfaj legszórakoztatóbb elemeit egybegyúrva elkészüljön minden idők legvidámabb taktikai játéka. A képek alapján vannak kétségeink azt illetően, hogy a vidámság nekünk ugyanazt a jelentéskört hozza-e, mint Cliffnek, de tény, hogy az RTS és tower defense alapokra (a mostanában másodvirágzását építő stílus lényege, hogy előre rögzített lövegtornyokkal hullámokban támadó ellenségeket iktatunk ki) építő GSB nagyszabású, a szürkeállományt megmozgató cím lesz. A statikusságukban meglehetősen elrettentő képek láttán ne meneküljön mindenki, mozgás közben sokkal átláthatóbb, és pláne szórakoztatóbb a 15 angol font körüli összegért letölthető játék.«



»A Blizzard 2010 elejére halasztotta a Starcraft II bétatesztjét

»EA Sports MMA

»fejlesztő: EA »kiadó: EA
»megjelenés: 2010

Talán nem túlzás azt állítani, hogy többen vannak, akik nézik a különböző MMA-meccseket a tévében, mint ahányan tudják, hogy mit is takar az MMA-betűhármas. Nos, ez a hír két dologra lesz jó, egyrészt elmondjuk, hogy a megfejtés Mixed Martial Arts (hevenyészett fordításban vegyes stílusú verekedés), másrészt meg megmutatjuk az első képet, ami alapján ismét elmondhatjuk, hogy a játékok grafikájában mostanában tapasztalt javulásra leginkább az ugrásszerű a legjobb szó. Nem csak a testek kidolgozottságáról van szó, de vessetek csak egy pillantást a karfeszítést alkalmazó kopaszodó srác arcára – azt nehéz megmondani, hogy pontosan mire gondol, de az biztos, hogy valami ilyen ábrázata van egy sportolónak, nem pedig olyan semmitmondó, baltával faragott, mint a FIFA- és PES-címekben. Az EA Sports MMA-ról eddig elég keveset lehet tudni, az biztos, hogy az EA a megszokottaknak megfelelően leszerződik mindenkivel, aki csak fontos a sportágban, így egy halom olyan versenyzővel küzdhetünk majd, akiket a tévében is láttunk már. A harcrendszerről eddig csak annyit osztottak meg a készítők, hogy soha nem látott részletesség és pontosság áll majd rendelkezésünkre, és mi is csak remélni tudjuk, hogy a meccsek velejét jelentő földharcot tényleg sikerül úgy lemodellezni, hogy azt élvezni is lehessen.«

»Torrenttel a lopás ellen

Érdekes akcióra szánta el magát a Trials nevű motoros ügyességi játékot készítő RedLynx csapata: úgy próbálnak harcolni termékük ellopása ellen, hogy ők maguk töltötték fel a programot a torrent-oldalakra. Az önhekkelés elég elkeseredett lépésnek tűnhet, ám a srácok igyekeztek korábban kelni, mint a gonosz warezolók, ugyanis a Trials legálisan lopott változatából hiányzik az a lehetőség, hogy az eredményeinket megosszuk a világgal. „Abban bízunk, hogy a ranglista elég vonzó lesz a játékot nem annyira legális helyről beszerzőknek is, hogy végül mégis megveszik az eredetit is." Úgy tűnik, bejön a hátulról-mellbe megközelítés: a cég elmondása szerint már 150 000-nél is többen adtak ki pénzt a teljes változatért.«

»Azt beszéli már...

Bár sem az újságírók, sem a tesztelők nem szeretik a dolgot, a nagy játékkiadók néha megpróbálják befolyásolni a tesztek eredményét: ezúttal a Ubisoft zsarolt meg egy német lapot, hogy megkapják idő előtt a tesztpéldányt, de csak ha az értékelés „sehr gut", vagyis kiváló lesz – a kollégák elhajtották a céget, és megígérték: a valóságot írják.«

»70%«

Új piacra próbál betörni az Electronic Arts: a kiadóóriás a hírek szerint potom 250 millió dollárért vette meg a Playfish nevű, közösségi oldalakra szánt játékokat fejlesztő, eddig jobbára a radar alatt mozgó céget. Ha a pletyka igaznak bizonyul, hamarosan térdig gázolunk majd a Facebookon az EA-s játékokban.«

»80%«

Szintén az Electronic Arts háza táján okozott egy kis felfordulást, hogy a cég leigazolta Richard Morgant, az elmúlt évek legfelkapottabb sci-fi szerzőjét. Azt nem tudni, hogy Morgan pontosan milyen játékokon dolgozik majd, de mi nagyon reménykedünk abban, hogy végre szárba szökkennek a Syndicate-tel kapcsolatos reményeink...«

»40%«

TOP 10

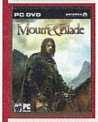
»DIRECT2DRIVE«

10.04 - 10.10

Risen
Kölnben beszélgettünk a készítőkkel – a megjelenés előtt rendesen be voltak csinálva, hogy megy majd a játék. Megnyugodhatnak.
PCG 09.12 »89%«

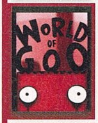
Fallen Earth
Miután kipusztult az emberiség 99%-a, a fennmaradt populáció úgy döntött, hogy inkább haljunk ki teljesen. A Grand Canyonnál van a gyülekező.
PCG XX.XX »XX%«

Aion
Az újságban kicsit hátrébblapozva kiderül, hogy az Aiont a CryEngine mozgatja. Ki gondolná, hogy nem kell hozzá erőmű...
PCG 09.11 »85%«



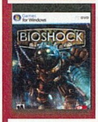
Mount & Blade
Elméletileg már a kiegészítőt kellene nyúznunk, de Darths őszinte bánatára még a kanyarban sincs a Warband...
PCG XX.XX »XX%«

Aion Collector's Edition
... aztán ha valaki megveszi, de mégsem moccan a dolog, még mindig gyönyörködhet a gyűjtői változat extráiban.
PCG 09.11 »85%«



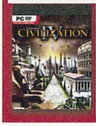
World of Goo
Nem is olyan régen egy dollárért lehetett megvenni a játékot – a nemzetekre vetített eredményben mi magyarok voltunk a negyedik legtöbb vásárlót hozó nép.
PCG XX.XX »XX%«

Champions Online
Lábadra harisnya, melledre páncél, fejedre zokni, hátadra köpeny – ha nem akarod, hogy mindenki rajtad röhögjön, inkább játssz a Champions Online-nal.
PCG 07.12 »96%«



BioShock
Aki még nem játszotta végig, jobb, ha a második rész megjelenése előtt megteszi – utána már nem lesz ideje.
PCG 07.11 »96%«

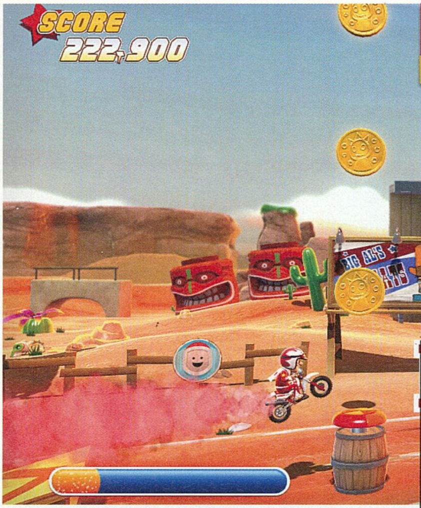
Defense Grid
Stöki a legnagyobb lövegtoronymágus a csapatban, az általa vezetett kmk.blog.hu telis-tele van az ilyen játékokkal.
PCG XX.XX »XX%«



Civilization IV
A Civilization negyedik részénél egy játék lesz jobb: a minden szempontból továbbfejlesztett ötödik. Legalábbis reméljük.
PCG 05.10 »94%«

»Joe Danger

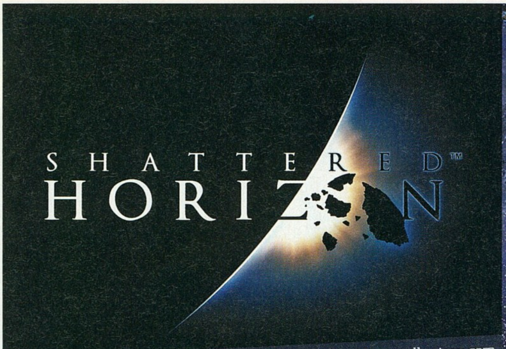
»fejlesztő: Hello Games »kiadó: n.a. »megjelenés: 2010



Olyan komolyan veszed a kaszkadőrködést, hogy nemcsak Veszélynek becéznek, de úgy is anyakönyveztek. Minden további nélkül arcon köpöd a Halált, és ha visszaröhög, vele együtt kacagsz. Ezzel a felvezetéssel szinte bármilyen játékot el lehetne adni – valószínűleg ezt a feltételezést akarja bebizonyítani a meglehetősen gyermekded grafikával megáldott kaszkadőrjáték készítője, a Criterion, a Kuju, az EA, a Sumo és a Climax korábbi fejlesztőiből verbuvált, megfelelően hülye nevű Hello Games. A történet szerint a főhős a valaha volt legbátrabb kaszkadőr, azonban az ellenségei csúnyán elbántak vele, így most ismét be kell bizonyítania, hogy nincs nála vakmerőbb a világon. A Joe Danger fura keveréke az autós, a platform és a shoot 'em up játékoknak, kicsit olyan, mintha egy kétdimenziós Micro Machinest kapnánk majd. A cél, hogy Joe-val végigszáguldjunk a különböző csapdákkal, ugratókkal és szimpla szívatásokkal teletűzdelt pályákon, és miközben koncentrálunk, hogy a lángoló karikák, szöges félcsövek és óriás egérfogók mindegyikét élve hagyjuk el, érdemes összegyűjteni a DANGER szó betűit. Az sem teljesen rossz ötlet, hogy a játék bármikor megállítható: ilyenkor az utolsó csavarig átrendezhetjük a pályákat – sőt, sokszor ez nem csak lehetőség, de feladat is. Előfordulhat, hogy 20 buszt kell átugratnunk, de csak egy apró dobbantót kapunk, ilyenkor addig kell állítgatni a részleteken, míg végül célba érünk, nem pedig pozdorjává zúzzuk minden csontunkat a tizenhetedik csuklós hatkerekűn. .«

»Annyi a dedikált szervereknek?

Hogy a PC-s játékipar válságban van, nem újdonság senkinek. Hogy mi vezetett ide, és hogy mennyire vagyunk mélyen, az legyen Stöki egyik Gondolatébresztőjének témája, azonban a helyzet súlyosságát jól jelzi az, ami mostanában a dedikált szerverek támogatása körül történik. A dolog ugye onnan indult, hogy az Activision (és az Infinity Ward) bejelentette: a Modern Warfare 2 PC-s változata nem támogatja majd, hogy külön, a multiplayer módra kihegyezett szervereken lehessen játszani (mint mondjuk a Counter-Strike vagy az eddigi CoD-ok esetében), mondván a dedikált szerver lehetősége egyértelműen a warez melegágya, márpedig aki multizni akar, az vegye csak meg a játékot, ne pedig valami tört verzióval élvezze a fekete szerverek adta lehetőséget. A játékos társadalom (legalábbis a PC-s része) felázadt, pillanatnyilag 180 000 aláíró körül járhat az a netes petíció, amit a rajongók indítottak a dedikált szerverekért – vajmi kevés sikerrel, az Activision a füle botját sem mozgatja, az egyetlen reakció az volt, hogy mindenki nyugodjon meg, az elszenvedett veszteséget a fokozódó játékélmény pótolja majd. A balhéból aztán olyan dolog nőtt ki, ami akár még messzire is vezethet: volt, aki támogatta a lépés, volt, aki ellenezte, és persze olyan is akadt, aki azt mondta: mi szépen hátradőlünk, aztán meglátjuk, mi lesz a dologból. A DICE, a Battlefield: Bad Company 2 fejlesztője például teljes mellszélességgel kiállt a dedikált szerverek mellett, és biztosította a játékosokat, hogy a márciusban megjelenő játék pontosan az lesz majd, amire várnak (amellett, hogy szép dolog ez, nem kis ingyenreklám is azért, lássuk be). Az emberek már-már lenyugodtak volna, mikor John Carmack állt elő, hogy bejelentse, előfordulhat, hogy a szintén jövőre megjelenő RAGE-ben sem lesz meg a saját szerver indításának lehetősége. Olaj volt ez a tűzre, pillanatnyilag úgy állunk, hogy mindenki ideges valami miatt, de a lényeget, mármint hogy segít-e ez valamit a PC-s iparágon, még senki nem tudja. Figyelembe véve a tényt, hogy a Modern Warfare 2 eladásait marginális mértékben befolyásolják csak a PC-s bevételek, nem vállalunk nagy kockázatot, ha azt mondjuk, hogy a fejlesztők nem törik majd magukat, hogy a kedvünkre tegyenek.«



» fejlesztő Futuremark » kiadó Valve » web www.shatteredhorizon.com

Utazás a koponyám darabjai körül

A főleg benchmark programjaival elhíresült Futuremark felcsapott játékfejlesztőnek, s első körre mindjárt egy többjátékos módra összpontosító FPS fejlesztésébe fogott. Ugyan a technikai háttér adott, de ez vajon elég lesz-e a brigádnak a számukra szűz terep felfedezéséhez?

írta» CHOCHO

Multis FPS-t fejleszteni manapság igazi buli, hisz az online játszótereken egymásra vadászó játékosok koránt sem olyan hűek egy-egy sorozathoz, mint hajdanán. Mindez azonban egyenes arányban meg is nehezíti a jó játékok elkészültének lehetőségét, mert ha nagy a választék, akkor kizárólag a leginnovatívabb és legfinomabban kidolgozott trónkövetelő élhet a neki járó pünkösdi királysággal. A Futuremark pedig, bár eddig, mint játékfejlesztő cég, nem bizonyított semmit, most egy igen eredeti ötlettel operáló FPS-sel állt elő, mely ha minden jól megy, komolyan megszorongathatja még a sokkal tapasztaltabb háttérrel bíró konkurenseket is. Viszont még nagyon sok a kérdés, és bár alapjában véve a srácok jó úton haladnak, a rengeteg kérdőjelt csak nemrégiben kezdték felszámolni a kíváncsiskodó játékosok és újságírók előtt. Űrharc, FPS és a Hold maradványai, melyek a Földet fenyegetik... finom koktél, nem mondom!

»Függő teher alatt tartózkodni tilos és balesetveszélyes!

SAJTBÓL VAN A HOLD

Persze a Futuremark is látott már fűben nyuszit, így a csapat első dolga egy meglehetősen egyedi történet kidolgozása volt. A sztori úgy harminc évvel később játszódik a jövőben, amikor a Hold már egy hatalmas bányásztelepként üzemel. Az ott élő bányászok amellett, hogy minden nap kicsákányozzák a kellő nyersanyagokat, egy új technológiával is kísérletezni kezdenek, mely bár rizikós, de ha sikerrel jár, a kitermelésért felelős céget egyeduralkodóvá teszi az ipar kéngőzös egén. Ám ahogy az ilyen történetekben lenni szokott, a kísérletek rosszul sülnek el, és bekövetkezik minden idők legszörnyűbb ember okozta katasztrófája. A Hold felrobban, kettészakad, egyik része pedig, mely alakja után a Bárka nevet kapja, megindul a Föld felé, elzárva ezzel minden kommunikációs és utánpótló vonalat az űrben rekedt emberek és a földi irányítás között. Az emberiség utolsó reménye egy szintén kint rekedt űrügynök csoport, akik azt a feladatot kapták a rádiócsend előtt, hogy tegyenek rendet a szétszakadt égitesten, és büntessék meg a katasztrófa felelőseit. Mivel pedig a Föld utolsó ellátmánya fegyverekből és munícióból állt, a folytatást már nem nehéz elképzelni. A bányászatért felelős vállalat úgy dönt, hogy ha már életben maradtak, folytatják a kitermelést, és ez odáig feszíti a húrt, hogy a Nemzetközi Űrügynökség emberei számára csak a fegyveres harc marad, mint opcionális megoldás. Adva van tehát egy gravitációtól mentes, törmelékkel és sötét résekkel teli hely, ahol az űrügynökök és a bányászok ádáz csatát vívnak a túlélésért és a Földért. Ugyan maga a történet nem egy díjesélyes darab, a hátteret egy igen különös helyszínnel operáló FPS-nek teremti meg, így remélhetőleg elég lesz a kellő atmoszféra monitorra varázslásához.

A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK...

Mivel a Shattered Horizon egy többjátékos FPS, a játékmenetét elsősorban a csatlakozott egérhuszárok folyamatos öldöklése teszi ki. Mivel viszont a történet erős nyomást fejt ki a játék világára, a közeli jövő időt komolyan kellett venni, így a megszokott sci-fis lézerpuskákat és plazmaágyúkat gyorsan tessék elfelejteni. Kezeink között a jelen kicsit modernizált, űrharcra is alkalmassá tett eszközei fordulnak majd meg, azaz a távcsöves puskától a rakétavetőig mindenre számíthatunk, ami most is elképzelhető. Mivel a helyszín sem mindennapi, a játék nagyban támaszkodik a környezet adottságaira, s emiatt az összes pálya a Hold (vagy ha úgy jobban tetszik, Bárka) szétrepedt részein játszódik majd, nulla gravi-

»A JÁTÉK, AMINEK AZ ISTEN VASA IS KEVÉS

HA EDDIG NEM TUDTAD, MIT KÉRJ A JÉZUSKÁTÓL, A FUTUREMARK SEGÍT!

A játék ugyan még nem kapott hivatalos megjelenési dátumot, a követelményeiről már adott hírt. Az új motor nem támogatja majd a DirectX 9-et vagy a Windows XP-t, így a futtatásához Vista vagy 7, és persze DX10-es VGA (a minimum egy GeForce 8800 vagy egy HD 3870) szükségeltetik. Processzorból megelégszik egy 5600+-os AMD-vel, vagy hasonló Intel CPU-val, míg memóriából 2 GB kell neki. Ne, ne örüljetek: ezek csak a minimum követelmények, a maximális látványhoz sokkal bikább vasra lesz szükség.«

»FUTUREMARK«

Az 1997-ben alapított finn Futuremark eredetileg benchmark programok fejlesztésével szerzett magának hírnevet. Ezeknek a szoftvereknek az a feladata, hogy felmérjék a számítógép különböző hardvereleminek (CPU, VGA) sebességét, és azt egy végső pontszámban határozzák meg. A 3DMark máig a leghasználtabb eszköz, ha videokártyák teljesítményét kívánjuk mérni, és a világon 250 magazin használja rendszeresen teszteléshez a derék finnek termékeit. A csapat egyébként, bár játékot még nem csinált, leghíresebb 3DMark változatuk, a 3DMark 2001 grafikus motorját már egyszer üzemeltette játék alatt: a szintén finn Remedy kapta meg, hogy elkészíthessék vele minden idők egyik legjobb akciójátékát, a Max Payne-t (a két évvel később érkezett folytatás is ezt az engine-t használta, Havok fizika támogatásával). Az eredmény? Gyönyörű grafika, remek játékélmény, és a kor csúcskártyái reggeli, ebéd, és vacsora helyett is...«

táció mellett. Ez persze teljesen megkavarja a megszokott FPS-kliséket, hisz míg egy Unrealban vagy Call of Dutyban mindig tudjuk, hogy mi merre van, addig a Shattered Horizonban ez abszolút relatívan működik. A legjobban talán a Dead Space nyílt helyszíneire emlékeztet a dolog, anynyi csavarral, hogy míg ott elég volt magunkra vigyáznunk és elintéznünk pár szörnyeteget, addig itt az ellenfeleink valódi emberek lesznek, akik csak arra várnak majd, hogy elszúrjunk egy ugrást, vagy rossz helyre kerüljünk, és már le is csapnak. Mivel pedig a Hold szétesett, minden tele van a törmelékeivel, amik a fizika törvényeinek megfelelően csapódnak ide-oda, folyamatosan tesztelve reflexeinket. Ront a helyzeten, hogy ezek a szilánkok törhetőek, így sejthető, hogy milyen hatással bír, ha egy rakéta egy olyan meteort robbant fel, mely közelében játékosok vannak. A terep bizonyos mértékig rombolható lesz, és ezért a taktikai lehetőségek kiaknázása a játékmenet első számú ásznak ígérkezik, ami valljuk be, kissé meglepő egy eddig csak grafikai tesztprogramokat gyártó cég első játékától. S ha már szóba jött a Futuremark múltja, nem árt megjegyezni, hogy a grafika épp hogy nem túl nagy erőssége a Shattered Horizonnak. Nem arról van szó, hogy a játék rosszul nézne ki, ugyanis nagyon, de nagyon élethű. Mindössze az a helyzet, hogy a világ, amiben játszódik nem elég érdekes, színes ahhoz, hogy valódi látványsokként hasson a Crysison nevelkedett grafikaőrültekre. A technológiai háttér egyébként is a játékmenetben csúcsosodik ki, mert a szabadon

»Vajon a hatás-ellenhatás törvényének biztos tudatában lövöldöznek ezek a srácok?

repkedő kődarabok és emberek lemodellezésére erős fizikai motorra van szükség, ami a fejlesztők szerint meg is van írva, sőt egyszerre használja ki az erős videokártyák és többmagos processzorok képességeit. Maga a grafika egyébként elég részletes, a fények játéka pedig valamiért nagyon életszerűvé teszi a környezetet. Mivel FPS-ről van szó, az életerő- és sérülésrendszer nagyon fontos szerepet kell hogy játsszon, s itt a Futuremarknál igyekeztek a mások által kitaposott ösvényen haladni. Ha megsérülünk, a ruhánk energiája kezd csökkenni, ami amúgy magától regenerálódik, ha egy kis ideig nem kapunk találatot. Mindezen túl viszont a testünk is képes amortizálódni, és mivel az már értelemszerűen nem gyógyul olyan gyorsan, a fedezékek használata különösen fontos szerephez jut a Shattered Horizonban. Képzeljétek csak el, mekkora élmény lesz egy tehetetlenül lebegő kőszikla mögött rejtőzködni, majd mikor az áldozatunk már épp feladná a keresést, egyszer csak mögésiklani és egy elegáns fejlövéssel eltenni láb alól! Igen, a Shattered Horizon bizony sokat ígér, és a mai trendektől eltérően itt tényleg a játékmeneten van a hangsúly.

SÖTÉT ŰR

De vajon számíthatunk rá, hogy a fejlesztők igazat mondanak, és nem csak a szokásos nagyotmondással állunk szemben? A kérdés jó, mert a játékból annak ellenére, hogy egyes pletykák szerint még idén megjelenik, egy traileren és pár képen kívül még nem láttunk semmit. Nemrég azt is bejelentették, hogy demó sem várható, és mivel a kiadói státuszt is a Futuremark tölti be, az egyetlen eddig nyilvánosságra hozott disztribútor a Valve Steam áruháza lesz. Igazából rendkívül ígéretes játéknak tűnik a Shattered Horizon, csak egészen eddig nem tudtunk róla semmit, és az olyan dolgok, mint az esetleges egyjátékos támogatás, a multiplayer módok, vagy a játékosok maximális száma még mindig a sötétségbe vész. Mindezek ellenére persze lehet belőle fantasztikus program, és az abszolút egyedi, soha nem látott környezet miatt valószínűleg azoknak is megér majd egy misét a vétel, akik már most félretettek a perselybe a a Tactical Interventionre.«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1661

»Ígéretes darab, ami ha a leírtaknak csak felét tartja is be, már jó játékká válik. A sok kérdés azonban bizonytalanná tesz minket, és az idei megjelenési dátum sem nyugtatja meg a kétkedőket.

»CHOCHO

PRO
»Forradalmi játékmenet, igazán eredeti környezetben

KONTRA
»Nagyon sok dolog még nincs tisztázva

ÁLOM ÉS VIRTUÁLIS VALÓSÁG

A virtuális valóság (virtual reality, VR) a kilencvenes években misztikus hívószó volt, több játéklapban is felbukkant, és bár az olvasók 99 százaléka nem tudta, pontosan mit takar a fogalom, mindenki biztos volt abban, hogy ez a technológia jelenti a jövőt. Aztán lanyhult az érdeklődés iránta, pedig a virtuális valóságok fejlesztése azóta is folyik – csak éppen a VR fő piaca nem a játékipar.

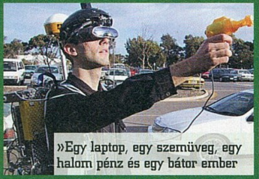
írta» STÖKI

A napokban láttam a Gamer – Játék a végsőkig című filmet (borzalmas volt, mindenkit eltanácsolnék attól, hogy megnézze), amiben a jövő videojátékait csodálhatja meg a néző. A film világában a játékosok valódi embereket irányítanak valódi környezetben, otthonról. A sci-fi 2034-re teszi e technológia megvalósulását, ami eléggé optimista időpont. Persze most nem könnyű megjósolni, hogy mi lesz 25 év múlva, de ha abból indulunk ki, hogy az elmúlt két évtizedben milyen problémákkal szembesült a VR-kutatás, nem fogunk rohamléptekben haladni.

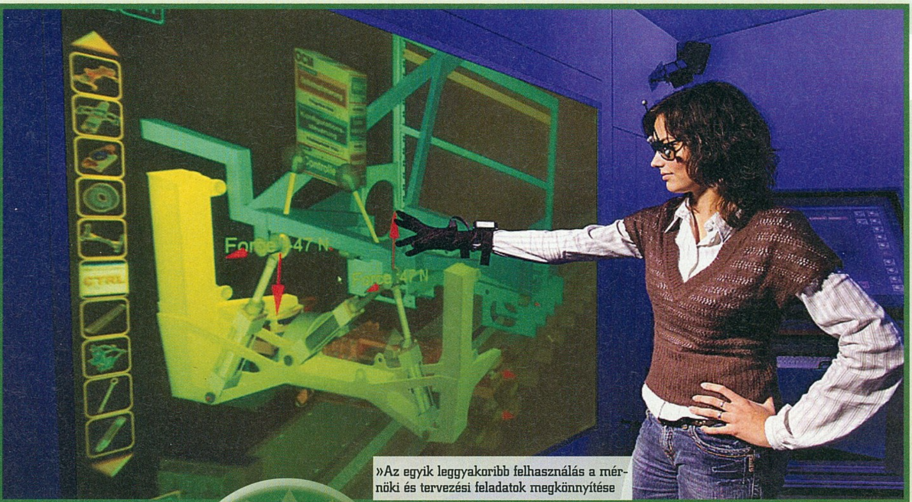
»A szemünk elé vetített adatok ötlete is 1950 óta foglalkoztatja a tudósokat

ELMERÜLNI A MESTERSÉGESBEN

A virtuális valóság olyan, számítógép által generált környezet, amivel a felhasználó interakcióba tud lépni. Nagyon tágan értelmezve tehát minden videojáték virtuális valóság lenne, hiszen a GTA IV környezetét, Liberty City-t is számítógép generálja, és tudunk benne mozogni, lőni, és így tovább. A virtuális valóságok egyik fontos jellemzője azonban az immerzió, és egy hagyományos videojáték általában nem eléggé immerzív ahhoz, hogy a szakemberek virtuális valóságként kezeljék. Az immerzió pongyolán megfogalmazva a beleélés képességét jelenti: azt, hogy a virtuális környezetbe helyezett felhasználó mennyire tud elmerülni a gépi környezetben, mennyire feledkezik meg arról, hogy „ezt csak a számítógép csinálja". A GTA IV pedig nem túl immerzív, hiába remekül kidolgozott a környezete: egy tipikus játékos 17 vagy 19 hüvelykes kijelzőn játszik vele, a főhős Nico Bellic pár centis mása ott mozog előtte, szó sincs olyan beleélésről, ami a virtuális valóságokat jellemzi. Az immerzió lényege ugyanis az, hogy a főhős Te vagy, ahogy a régi Kaland, Játék, Kockázat könyvek hirdették. Ezért próbálkoznak a VR-rendszerek speciális szemüveggel, vetítéssel és hasonlókkal: minél jobban megpróbálják elszakítani a felhasználót valós környezetüktől, és belehelyezni egy mesterséges világba. A mesterséges környezet nem új ötlet. Ha úgy vesszük, a XVI. században különösen népszerű, egy terem minden falát beborító panorámafestmények is mesterséges környezetek, mint ahogy a Feszty-körkép is az. Egy körképnél azonban még nem nagyon lehet szó interakcióról, pedig a VR-nek ez az egyik alapfeltétele – ennek felismeréséhez és a technikai lehetőségek fejlődéséhez azonban a XX. század második feléig kellett várni. Mint annyi más találmányt, a VR-t is sci-fi írók találták ki, legalábbis nagyjából azzal egy időben írták le, hogy technológiai fronton a mérnökök megkezdték az első gyereklépéseket. Ray Bradbury a Gyerekszoba című 1951-es novellájában például egy látványt, hangokat és szagot közvetítő szobáról ír, amiben vetített, életszerű képekkel lehet állítani a szoba környezetét (amíg az interakció túlságosan valóságossá nem válik). 1964-ben már „virtuális környezet a virtuális környezetben" sztori is született: Daniel Galouye Similacron-3 című regénye volt ez, amiből 1999-ben a 13.



»Egy laptop, egy szemüveg, egy halom pénz és egy bátor ember



»Az egyik leggyakoribb felhasználás a mérnöki és tervezési feladatok megkönnyítése

emelet című remek filmet készítették. És persze később Dick (A halál labirintusa), Gibson (Neuromanc) és Stephenson (Snow Crash) is hozzátették a magukét a VR-témához. A filmművészet pedig olyan művekben dolgozta fel a virtuális valóságokat, mint az 1982-es úttörő Tron, A fűnyíró ember, a Zaklatás, David Cronenberg tíz évvel ezelőtti filmje, az EXistenZ, vagy olyan méltatlanul kevés népszerűséget kapott alkotások, mint az Avalon és a Nirvana.

»Messze van az az idő, amikor a számítógép jeleit közvetlenül az agyunkba vezethetjük, és akkor sem biztos, hogy az elsődleges felhasználás területet a játékok jelentik majd.«

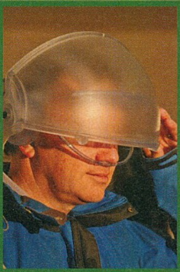
RÉGI IDŐK VR-JEI

Persze ezekben a könyvekben és filmekben rengeteg a fikció. Bradbury novellája után körülbelül egy évtizeddel még csak kísérleteztek a kutatók virtuális környezetekkel, nem nagyon tudták, mire lesz jó. Az amerikai Morton Heilig például 1962-ben építette meg a Sensorama nevű gépet, amit olyan kísérleti színháznak nevezett, ahol a nézőnek a lehető legtöbb érzékszerve ingereket kap – tehát a kép és a hang mellett szag-, és érintésingereket is. A bumfordi, játéktermi gépet idéző szerkezetben egy befektető sem látott fantáziát, de mindenképpen a VR egyik ősének tekinthetjük. 1966-ban elkészült első repülőszimulátor-ős (az amerikai légierő megrendelésére), és megmutatta, hogy a kiképzésben milyen felhasználási területe lehet egy virtuális környezetnek. 1968-ban pedig az MIT-n dolgozó Ivan Sutherland és Bob Sproull elkészítette az első igazi proto-VR-t, a Damoklész kardját. A szerkezet azért kapta ezt a nevet, mert bár a felhasználónak a fejére kellett vennie, túl nehéz volt ahhoz, hogy megtarthassa, ezért a plafonról kellett lelógatni azt. A júzer szeme előtti kijelzőn egyébként nagyon primitív vektorgrafikás modellek alkották a virtuális környezetet. Szintén MIT-s projekt volt 1977-ben az Aspen Movie Map: az egyetem kutatói a coloradói Aspent fotózták végig, és ezeket a képeket fűzték össze egy olyan virtuális környezetté, amiben a felhasználó mozogni tudott. Ez a bejárható térkép egészen olyan volt, mint ma a Google Street View, és három üzemmódban lehetett megtekinteni a várost: téli, nyári és poligonmodell módban (ez utóbbi nyilván 1977-es színvonalú, nem túl részletes modelleket jelent). Az Aspen Movie Mapben az a zseniális, hogy mennyire megelőzte korát: másfél évtizeddel a world wide web megjelenése és több mint húsz évvel a Google alapítása előtt mutatta be egy valódi környezet virtuális mását – olyan alkalmazás volt, amihez hasonlót ma nap mint nap használunk a Google Maps jóvoltából.

Hogy maga a „virtuális valóság" kifejezés honnan ered, arról megoszlanak a vélemények. A szókapcsolat szerepelt már egy drámaíró 1938-as könyvében, de persze más értelemben, mint ma. A kifejezést inkább az 1980-as évekhez kötik, amikor a számítástechnika fejlődése odáig jutott, hogy a virtuális környezetek fejlesztése és kutatása egyre többet ígérő terület lett. Hogy ekkor pontosan melyik szakcikk használta először mai értelemben a „virtuális valóság" szókapcsolatot, az homályba vész. Az viszont

»HAMIS ÍZEK ÉS SZAGOK«

Könnyű belátni, hogy annál mélyebb az immerzió, minél több érzékszervünket éri inger. A szemet és a fület könnyű hang- és képingerekkel ellátni, és az érintésinger is megoldható force feedback-es irányítókkal, kesztyűvel, ruhával. De mi lesz a szaglással és az ízleléssel? Bármilyen meglepő, folynak ilyen fejlesztések is, a japán NTT Communications például már befejezte egy nethez köthető szaggeneráló gép tesztelését, elsősorban éttermeknek szánják a terméket. Több kutató próbált VR-be is beépíteni szaggenerátort, de egyelőre az a tapasztalat, hogy egy ilyen általános célokat szolgáló gép (vagyis ami ki tud keverni bármilyen szagot az égő gumitól az ibolyaillatig), jelenleg nem igazán megvalósítható – előre meghatározott szakmintákkal viszont lehet operálni. Az ízérzékelést még faramucibb mesterségesen előállítani, hiszen a VR-be helyezett felhasználót mégsem lehet megetetni. Egy módja lehet a mesterséges ízingernek, ha az agy megfelelő területét stimulálják. A Sony 2005 áprilisában beadott már egy olyan szabadalmat, ami azt írja le, hogy miként lehet különféle frekvenciájú ultrahangokkal hamis érzeteket kelteni az agyban, de a legújabb agyi kutatások szerint ez belátható ideig sci-fi marad. Ugyanis e kutatások szerint a szinesztézia, vagyis a különböző érzékszervi mezők integrációja (hanghoz kép, képhez íz társítása, és így tovább) igen hamar megtörténik, vagyis nem nagyon lehet ezt ultrahanggal szétválasztani és pontosan befolyásolni..



biztos, hogy a nyolcvanas években Jaron Lanier számítógépzseni tett legtöbbet a terület népszerűvé válásáért, mindenekelőtt azzal, hogy megalapította 1985-ben a VPL Research vállalatot (VPL, mint Visual Programming Languages, azaz Vizuális Programnyelvek). A cég egyik fő profilja a számítógép által generált környezetekhez használt VR-szemüvegek és VR-kesztyűk fejlesztése volt. A Lanierhez hasonló úttörők hatására a VR-kutatás fellendült a kilencvenes években, amikor évről évre egyre több egyetem és kutatóintézet próbálkozott mesterséges környezetek fejlesztésével, illetve azzal, hogy a megjelenítés, a felhasználói visszacsatolás és az irányítás – a VR-ek három nagy problémája – hogyan fokozhatja az immerziót.

LÁTSZATÉLMÉNY, CSIGALASSÚ HOLOGRAM

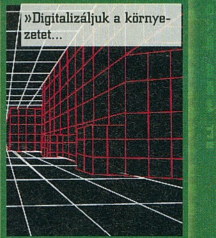
A megjelenítést illetően több irányba indultak el a kutatások. Voltak projektek, amelyek kamerával felvett valós környezeteket vettek alapul, mások számítógépes 3D-modellekkel próbálkoztak (ez a tervezőszoftverek és a pc-k számítási teljesítményének növekedésével népszerű irány lett), és voltak olyanok is, amik igazi 3D-képeket akartak elérni, vagyis hologramokat. Ezeken belül voltak sztereoszkóp megoldások (ezekben az esetben speciális eszköz kellett a kép megtekintéséhez) és autosztereoszkópok (ezekben az esetekben nem). És a kilencvenes évek első felében már a játékipari felhasználásokról is bőszen cikkeztek a szakemberek, sőt a Doomnak már VR-sisakos változata is volt. 3D-élményre az egyik legismertebb és legkezdetlegesebb módszer az úgynevezett anaglif kép volt, ami csak látszatélményt nyújtott: ez az a megoldás, amikor két különböző szögből fényképezik le ugyanazt a képet, aztán ezeket egymásra vetítik, a néző szeme pedig egy speciális, általában piros-kék szemüveg segítségével korrigál, és térbelinek látja a vetített képet. Anaglif játékok készültek a kilencvenes években, többnyire kísérletező kedvű programozók szórakoztatták magukat velük (a legismertebb talán a Quake II anaglif változata, amit egy Jacek Fedorinszki nevű lengyel programozó gyártott). Az anaglif képnél egy fokkal fejlettebb megoldás volt a polarizáción alapuló 3D-látszat, ebben az esetben két projektor vetít, az egyik a jobb, a másik a bal szemnek szánt képet küldi ugyanarra a vászonra (többek között ilyet is használnak a mai IMAX 3D mozik). A következő technológiai lépés a shutteres szemüveg volt: a shutter egy spéci szemüvegben levő monokróm zárókép, ami egy rövid pillanatra elzárja a fény útját. A szemüveg felváltva és villámgyorsan zárja el a jobb és a bal lencsét, és ehhez szinkronizálva jelennek meg egy kijelzőn a jobb és a bal szemnek küldött képek – ami megcsalja az agyunkat, és 3D-érzetet kelt. Persze ehhez olyan kijelző kell, ami brutálisan gyors, legalább 120 hertzes képfrissítést tud (a fejlettebb IMAX mozikban ilyen rendszer van, bár csak 96 hertzes). Ez még mindig látszat, de mai napig nem nagyon van olyan megoldás, amit tömeggyártásban lehetne használni. Az igazi vetített 3D-képek, a hologramok ugyanis még igencsak gyerekcipőben járnak – a térbe vetítés problémáján túl a kezelt adattömeg miatt is. 1995-ben például már a játékok többsége 640*480-ban vagy akár 800*600-ban pompázott 14 collos monitoron, de ugyanebben az évben az MIT-n elkészített Mark-I holokijelző kemény 25*25*25 milliméte-

»A katonaságnál évek óta használják a virtuális teret a kiképzés alatt

KITERJESZTETT VALÓSÁG
NÉZZ A KAMERÁBA, ÉS TUDJ MEG MINDENT

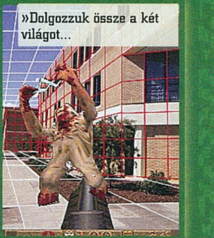
Kiterjesztett valóságnak (angolul augmented realitynek) nevezzük az olyan helyzeteket, amikor egy eszköz segítségével a valós világot extra információkkal kiegészülve látjuk: például egy kamerával szétnézve egy adott környéken megjelenik az éppen a kamerában látható boltok nyitvatartása, durvább esetben az árukészlet...

HOGYAN LESZ SZÖRNY A HÁTSÓ UDVARBAN?
KITERJESZTETT VALÓSÁG NÉGY BÁMULATOSAN EGYSZERŰ LÉPÉSBEN, HALADÓKNAK

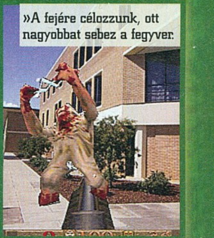


»Digitalizáljuk a környezetet...

»Helyezzük a keretbe a játék elemeit...

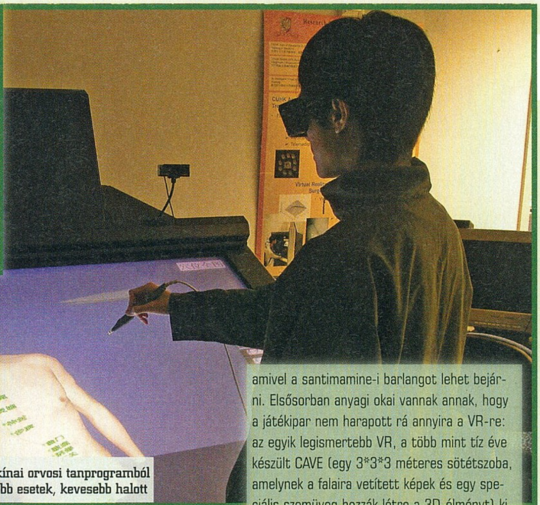


»Dolgozzuk össze a két világot...



»A fejére célozzunk, ott nagyobbat sebez a fegyver.

»Az biztos, hogy még van hova fejlődni...



»Kép egy kínai orvosi tanprogramból – érdekesebb esetek, kevesebb halott

res képet tudott megjeleníteni 20 fps-sel, utódja, a Mark-II pedig 150*75*150 milliméteres képet, de csupán 2,5 fps-sel.

GYÓGYÍTÁS VR-REL

A technikai korlátok miatt az utóbbi években a VR-kutatások kicsit elfordultak a 3D-képektől, és előtérbe kerültek a speciális, panorámafelvételekre alkalmas kamerák. Ezek felvételeit – vagy akár hagyományos poligonmodelleket – többnyire teljes szobafalakra vetítik, így hozva létre a mesterséges környezetet és növelve az immerziót. Több ilyen magyar fejlesztés is létezik, a téma hazai úttörője dr. Takács Barnabás. Takács kollégáival 2006-ban létrehozott több olyan virtuális környezetet, amikkel különböző fóbiákat – például tériszonyt vagy arachnofóbiát – lehet kezelni. Ezek többnyire panorámikus kamerával felvett környezetek, amiket lehet kombinálni a filmezésből ismert blue és green box technikával vagy a számítógépes 3D modellekkel, és a rendszer folyamatosan figyeli a felhasználó bőrellenállását, vérnyomását és más életjeleket. A magyar kutató nemrég újabb fejlesztést mutatott be a sajtónak, amit az Index színeiben én is kipróbálhattam: egy virtuális kiképzőrendszert, amiben egy átalakított igazi kiképzőfegyverrel lehet lövöldözni. A fegyver súlya és minden jellemzője olyan, mint az igazi lőfegyveré, de ha a felhasználó meghúzza a ravaszt, egy lézert irányít egy pillanatra valamelyik falra, ahol a rendszer a lövésnek megfelelően elvégzi a környezetben a megfelelő módosításokat (például eldönt egy virtuális céltáblát). Takács fejlesztései is mutatják, hogy a húsz évvel ezelőtti reményekkel szemben a VR-ek nem a játékiparba kezdenek utat találni. A technológia mai alkalmazásai elsősorban gyógyászati célúak (fóbiakezelés mellett poszttraumás stresszt is kezelnek így, de akár rehabilitációra is lehet használni, angol és osztrák kutatók például meglepően jó eredményeket értek el tolószékbe kényszerült embereknek készített rendszerekkel). Emellett különböző oktató- és kiképző-VR-eket is találunk a piacon, illetve egyre több a valamilyen világörökségi helyszínt bemutató turisztikai VR. 1994-ben maga Erzsébet királynő nyitotta meg az első ilyet, ami a Dudley-kastélyt mutatta be, az újabb projektek közül pedig figyelemreméltó a Virtualware nevű cég programja, amivel a santimamine-i barlangot lehet bejárni. Elsősorban anyagi okai vannak annak, hogy a játékipar nem harapott rá annyira a VR-re: az egyik legismertebb VR, a több mint tíz éve készült CAVE (egy 3*3*3 méteres sötétszoba, amelynek a falaira vetített képek és egy speciális szemüveg hozzák létre a 3D-élményt) kiépítése például több tízezer dollár, csak néhány egyetem és kutatólaboratórium rendelkezik ezzel a rendszerrel. Ezen túl az sem mellékes szempont, hogy a VR-ek nem tudják nagyban prezentálni azt a gyönyörű grafikát, effekteket és sebességet, amihez a 17-19 collos monitorjainkon szoktunk.

»A virtuális valóság nem a játékipart váltja meg, csak az életünk lesz tőle könnyebb.«

Szóval jelenleg szinte csak kísérleti projektek vannak a játékiparban, például az ausztrál ARQuake, aminek készítői a Quake szabad forráskódú motorját hekkelték meg. A fejlesztők egy GPS-szel kötötték össze a motort, a pályákat pedig valós helyszínek méreteihez és jellegzetességeihez igazítva tervezték meg. A játékos kapott egy VR-szemüveget a fejére, egy laptopot a hátára, egy mozgásérzékelős pisztolykontrollert a kezébe, és így a pályák által modellezett helyszíneken tudott játszani. Az egyik pálya például egy parkoló volt, a játékos ténylegesen a parkolóban mászkált, a GPS pedig jelezte a programnak, hogy mikor melyik oszlop mögül kell előugrania a szörnyeknek – a szörnyeket ezek után a térérzékelős pisztollyal lehetett lehentelni. Ebben a projektben tehát az irányítás minden szempontból 3D-ben történt, viszont ezzel együtt járt néhány korlát is, például a körülményes pályatervezés, és ez a projekt sem két fillér volt. A VR-ek viszont folyamatosan fejlődnek, egyre szebbek és olcsóbbak lesznek, és a szakemberek szerint még a XXI. században megvalósulhat olyan játék-VR, aminek piaci sikere is lehet (a Microsoft Natal projektje például remek lépés ebbe az irányba). Lehet, hogy nem 2034-re érjük ezt el, és biztosan nem a Gamer című filmben vázolt módon, de ez talán nem olyan nagy baj.«

»A VR-játékok néha egészen bonyolult felszerelést igényelnek...

Erre a metróra nem szállnál fel

A THQ készülő FPS-ében a posztapokaliptikus, jövőbeli Moszkvában járunk, ahol a világösszeomlást túlélő emberiség a híres földalatti metróhálózatban bujkál. Az élet eléggé kilátástalan, de legalább jegyeket, bérleteket nem kér senki...

írta» BADSECTOR

Amennyiben nem vagy járatos az orosz irodalomban, akkor valószínűleg még nem hallottál a Metro 2033-ról. Egy olyan nemrég íródott sci-fi regényről van szó, amelyben a sötét, depresszív, jövőbeli Moszkvában az egyedüli túlélők a moszkvai metró földalatti rendszerében tengetik hétköznapjaikat. A regény rendkívül népszerűvé vált hazájában: 2005-ös megjelenése óta már 400.000 példány talált belőle gazdára. Hamarosan várható az angol nyelvű kiadás, a történetet pedig mi magunk is megismerhetjük majd, hiszen készül belőle a játékadaptáció!

KÉREM, KÉSZÍTSÉK ELŐ PUSKÁIKAT, STUKKEREIKET...

A játék főszereplője egy Artyom nevű fiatalember, aki ugyan még az apokalipszis előtt született, de gyermekkorának nagy részét mégis a föld alatt tengette. A felső világgal kapcsolatos emlékei eléggé szórványosak, ráadásul eltűnt szüleiről sem tud semmit. Gyermekkorát a túlélők között töltötte, akik a többi kisdeddel együtt nevelték fel. Titkos álma, hogy egyszer majd kiléphet a külvilágba, de még túl fiatal ahhoz, hogy a helyi „metróállomás", Exhibition (mely egyike az emberiség számára bázisként és lakhelyként szolgáló objektumoknak) védőfalait elhagyja. Artyomot a játék elején 20 éves fiatalemberként ismerjük meg, feladata pedig nem más, minthogy a közeli kolóniákat minél gyorsabban figyelmeztesse: hamarosan várható a „Dark Ones" nevű mutáns szörnyek ominózus támadása. A metróállomások kis városként funkcionálnak a hatalmas metróhálózaton belül, melynek középpontjában Poils „metropolisza" (haha...) található. Minden állomásnak saját szociális és politikai infrastruktúrája van: Exhibition például békés demokráciát tart fent, máshol viszont fasiszta diktatúra dívik. A metróhálózaton kívül a felszínt is láthatjuk majd, azonban – mivel már semmilyen ózonréteg sem védi a Földet – sűrű, sötét éjszaka borít mindent, szóval a külvilág sem lesz sokkal vidámabb.

... MERT A KIJÁRATNÁL MUTÁNSOK DOLGOZNAK!

Történetünk elején víziónk támad a jövőből: ifjú hősünk és egy másik férfi a játék végső helyszínéhez közelednek. Éppen mászunk velük felfelé, amikor néhány mutáns ránk támad. Ezeket még nem nehéz elintézni, ezért pár leadott lövés után a szörnyek vérében tapicskolva gyorsan gázmaszkot húzunk magunkra, majd kimegyünk, hogy szövetségeseinkkel találkozzunk. Járművek közelednek, és már úgy tűnik, megmenekültünk, amikor újra ránk támadnak a mutánsok, ezúttal pedig sokkal többen vannak. Fedezékbe kell azonnal vonulnunk, ha nem akarjuk, hogy minket is leméészároljanak. Bár hősünk megpróbálja egyenként elintézni a szörnyeket, hogy társait megmentse, küzdelme kilátástalan: szövetségeseink mind ott pusztulnak az embertelen mészárlás során, és a mi sorsunk is kilátástalan. A torokszorító jövőkép után a játék ismét nyolc nappal korábbi időpontba, a jelenbe visz minket vissza, hogy Exhibition metróállomását elsőként fedezzük fel saját szemünkkel...

NEM CSAK „RÉSZLETKÉRDÉS"

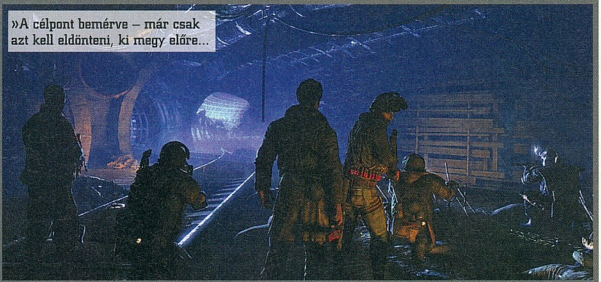
Bár ez a prológus talán kissé „egyszerű" nyitásnak tűnhet, mégis már a játék elején rengeteg apró részlet kápráztatja majd el a játékost. A játék kezdetén például – miközben mászunk fel a létrán – minden leomlik alattunk, így vissza kell ugranunk, egy szinttel lejjebb, hogy továbbjussunk, máshol pedig társaink kapják el grabancunkat.

»Életkép a moszkvai metróállomások jövőjéből...

»A TERVEZŐ: SZTÁLIN«

Bizony, a Moszkva alatt megbúvó hatalmas metrójáratot a híres diktátor parancsára tervezték meg és fejlesztették ki. Akkor még nem voltak mindenféle külföldi cégekkel kapcsolatos és politikai huzavonákat érintő problémák, mint manapság: aki visszabeszélt, vagy nem készült el időben, annak a Gulagon kellett megbánnia tettét, rosszabb esetben pedig itt, a földalatti járatokban gyilkolták meg. Bizony, Sztálin azért is építette meg a hatalmas moszkvai metróvonalat, hogy politikai ellenfeleit (többek közt) itt intézze el, ez azonban kétélű fegyvernek bizonyult: sokan éppen ennek köszönhetően tudtak meglépni a diktátor véres keze elől. A hatalmas moszkvai metrónak egyébként titkos vonalai is léteznek, amelyekről most fontolgatják, hogy egy kiállítás keretében megnyitják a nagyközönség számára.«

»Fő az ebéd, sül a hús – ki mondta, hogy a jövő nem buli?



»A célpont bemérve – már csak azt kell eldönteni, ki megy előre...

mielőtt még a mélybe hullanánk. Hangulati elemek terén sem kell majd panaszkodnunk: a fény-árnyék effektusoknak köszönhetően a mutánsok brutális alakjának árnyéka megjelenik a falon, mielőtt támadnának. Továbbá térképünket sem csak egyszerűen kirakja a képernyőre a játék, hanem valódi, a játékban fizikailag is létező tárgy lesz, mellyel öngyújtónk pislákoló, sárgás fénye mellett kell navigálnunk a sötét folyosókon. Amikor pedig felvesszük a gázmaszkot, akkor nemcsak egyszerűen beszűkül a látóterünk, hanem el is homályosodik, illetve még a hangokat is tompítva hallhatjuk majd. Rengeteg ilyen apró részlet tarkítja majd a játékot – látszott, hogy az orosz fejlesztők igyekeznek minél jobban elvarázsolni a játékost, elvégre nem könnyű a nyugati piacra betörni.

MUTÁNSOK VAGY NEONÁCIK: MONDD, TE KIT VÁLASZTANÁL?

A fejlesztők az FPS nézeten túl rendkívül aprólékosan kidolgozzák a metrójáratok környezetét is, különös tekintettel a városokra. Ilyen lesz mindjárt az elején Exhibition, amely tényleg élni és lélegezni fog: gyerekek szaladgálnak majd össze-vissza a romos falak között, rongyokba öltözött menekültek ülnek a tűz körül és kezüket a lángok fölé emelve beszélgetnek egymással, vagy motyognak magukban, egy kicsit arrébb pedig valaki a régi civilizáció emlékfoszlányait felidézve gitáron játszik, miközben a többiek áhítatos tekintettel hallgatják. Sokan lesznek olyanok is, akik nem akarnak bekapcsolódni semmilyen tevékenységbe: ők gyorsan bezárják maguk mögött az ajtót, és mindössze csak elfojtott zajok alapján hallhatjuk, ahogy saját ügyeikkel foglalkoznak. Ahogy az emberek között sétálunk, találkozunk az első vadásszal is, aki egy küldetést bíz ránk: el kell jutnunk sokadmagunkkal egy nem messze lévő állomásra a sokfelé kígyózó földalatti járatokon keresztül. Útközben persze megtámadnak minket a mutánsok és rajtunk áll, hogy meg tudjuk-e menteni saját magunkat és kevésbé harcképes társainkat a szörnyek mészárlásától. Akármennyire is igyekszünk majd, egy-kettőt el fognak azért kapni és könyörtelenül darabokra cincálják őket. A mutánsok mellett azonban emberi ellenségekkel is harcolnunk kell. Nem, nem az ellenőrök leszármazottai próbálnak megállítani, hanem egy neonáci csoport, amely tömegesen árasztotta el a metrójáratokat és politikai frázisok helyett fegyverekkel osztja az igét. A 4A fejlesztőcsapata minden ellenségtípushoz másféle mesterséges intelligenciát ígér, úgyhogy érdekes lesz majd megfigyelni, hogy hogyan viselkedik egy mutáns és egy neonáci a végleges verzióban.

EZT A METRÓT TÉNYLEG „ÉPÍTIK”...

A Metro 2033-hoz az orosz fejlesztők teljesen külön, saját motort készítettek, nemcsak leakasztottak egy Unreal 3-at valahonnan. Ez az engine ráadásul a nagynevűek szintjét is jócskán eléri, sőt, néhányat még túl is szárnyal közülük. A játék támogatni fogja például az Nvidia's PhysX technológiát, miközben a jó öreg DirectX 9/10 mellett a 11-est sem fogja elhanyagolni. Viszont a fejlesztők azt állítják: alig lehet majd különbséget tenni a PC-s és az Xbox 360 verzió között, szóval mi azért reméljük, hogy ez nem jelenti azt, hogy a PC-s le lesz butítva... Reményeinket leginkább az táplálja, hogy a készítők letették a nagyesküt: a PC-s a főplatform, a konzolos csak „utána jön". Mindenesetre kíváncsian várjuk, hogy a 4A mit tud még hozzátenni a depresszív posztapokaliptikus világhoz a Stalker, vagy Fallout részek után. Azt mindenképpen kihangsúlyozták, hogy ez kőkemény FPS lesz – annak ellenére, hogy azért itt is találunk majd enyhe szerepjátékos részeket karakterünk fejlődése tekintetében. Az orosz játékipar már többször bebizonyította, hogy rendkívül ambiciózus terveket is képes megvalósítani, mindössze a szoftveres hibák tekintetében aggódhatunk kicsit, ugyanis ezen a téren az ottani fejlesztők hajlamosak kissé „nagyvonalúan" kiadni címeiket. A Metro 2033 mindenesetre rendkívül ígéretesnek tűnik - reméljük nem kell majd egy üveg Gorbacsov vodkával vigasztalnunk magunkat, amikor 2010 elején megjelenik a játék...«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2010. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

www.pcguru.hu/1824

»Posztapokalipszis itt és most? Meglátjuk, hogy az oroszok mennyire képesek ezúttal bugmentesen kiadni egy ilyen ambiciózus játékot, mert erre eddig ritkán volt példa...

»BADSECTOR

PRO
»Hangulatos világ egy valódi regény alapján, látványos motor

KONTRA
»Kezd kicsit elegünk lenni a stílusból, és az is kérdés, mennyire lesz ténylegesen „végleges" az a végleges verzió.

» fejlesztő: NetDevil » kiadó: LEGO » web: universe.lego.com

Az életre kelt plasztikvilág

Sokat beszéltünk már a játékipar trendjeiről, és bizony a színes építőkockák pixelbe öntött másai mára jelentős erővé nőtték ki magukat. Sőt, hamarosan egy egész univerzumot köszönthetünk...

írta» KREDENC

Azt hiszem, nem okozna nehézséget egy mai játékosnak a kvízkérdés, mely szerint „mi a közös a következő hősökben és címekben: Batman, Indiana Jones, Harry Potter, Star Wars, Rock Band". Igen, a válasz egy négybetűs szó: LEGO. Az angol Traveller's Tales 2005-ben indította útjára az őrületet, amelynek sikerén talán ők maguk is meglepődtek. Azóta nincs megállás, a műanyag elemeket gyártó, ma már milliárdos bevételekkel büszkélkedő dán családi vállalkozás őszinte örömére. A Lego Groups persze azonnal megérezte a meleg vas illatát, úgyhogy kalapács gyanánt leszerződtették az MMOG-szegmensben rutinos (lásd szövegdobozunkat) NetDevil csapatát egy online univerzum megalkotására. Igaz, nemcsak az új divathóbort vezette erre az elhatározásra őket, hanem annak felismerése is, hogy a mai kor fiataljai egyre több időt töltenek el a számítógép előtt, ráadásul mind többet az internetre kapcsolódva, és örömmel építenek ki kapcsolatokat másokkal. Miért ne tegyék hát mindezt „gyermekbiztos" körülmények és jól ismert díszletek között – főleg úgy, hogy a legózás három alappillére, az építés, kreativitás, problémamegoldás tökéletes alapját képezheti egy masszív, többszemélyes online játéknak is. A Lego Universe tehát egyszerre klasszikus MMOG, főleg PvE kihívásokkal, rengeteg kooperatív feladattal (bár lesz PvP is, de nem hangsúlyos elemként, sokkal inkább azért, hogy összemérhessük tudásunkat, kreativitásunkat másokkal), és egyszerre a Second Life-féle nyitott virtuális világ, a maga erős szociális hálózatával és lehetőségeivel, eseményeivel.

MŰANYAG KALANDOK...

Amint elindítjuk a játékot, rögtön belecsöppenünk a dolgok sűrűjébe: kalandozásunk egy űrhajó fedélzetén kezdődik, mely egy, a tér-idő kontinuumot széthasító fekete lyuk áldozatává válik. Első lépésként meg kell alkotnunk saját hősünket, amelynek neve itt minifig (természetesen a karakter teljesen testre szabható, több száz opció közül választhatunk a fizimiskától a ruházaton át a frizuráig és kiegészítőkig), majd afféle oktatópálya gyanánt össze kell szerelnünk egy rakétát, amellyel elmenekülhetünk végzetünk elől, és leszállhatunk egy bolygóra, ahol hamar kiderül, hogy az anomáliát különös lények okozták, amelyeket tudósok vizsgáltak egy laborban, ám a kísérlet, ahogy már ilyenkor lenni szokott, picit félresikerült. Végső célunk persze az lesz, hogy helyreállítsuk a világ rendjét, ám ehhez sokat kell melóznunk, illetve ezúttal legóznunk: megoldani számos feladatot, összegyűjteni ezernyi építőelemet, amelyből házat, fegyvert, járművet rakhatunk össze magunknak, miközben folyamatosan fejlődünk, különféle képességekre és mind több életerőre szert téve. Ha utóbbi elfogy, felrobbanunk, ám ez nem jelenti a halált, hiszen újraalkothatjuk önmagunkat és folytathatjuk a játékot – ebben az univerzumban senki nem halhat meg. Apropó univerzum: nem véletlenül szerepel ez a kifejezés a címben, hiszen a készítők jó pár egymástól eltérő világot alkotnak meg (induláskor nyolc-tíz várható, később persze a frissítésekkel újabbak érkeznek majd): az egyik klasszikus sci-fi környezet, a másik trópusi, kalózokkal, nindzsákkal, és egy sötét erővel, mely a minifigeket zombikká változtatja (a trendek, ugye...). Ezek a bolygók mind saját

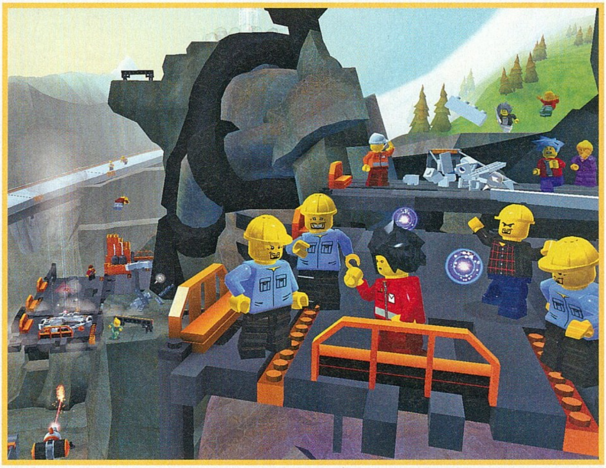
»JÁTSSZ JÓL!

HOGYAN LETT EGY DÁN ÁCS TALÁLMÁNYA A VILÁG KEDVENCE?

Egy Ole Kirk Christiansen nevű ács 1932-ben a dániai Billund városában kezdett fajátékokat gyártani és árulni. 1947-ben bemutatták neki egy londoni gyermekpszichológus találmányát, a Kiddicraft „önzáró építőkockákat". 1949-ben Ole Kirk és fia, Godtfred elkészítette saját, továbbfejlesztett verzióját Lego néven (a dán leg godt, játssz jól kifejezésből) – és a többi már történelem. A cég világszerte közel 5500 munkást foglalkoztat, többek között hazánkban is: a Duplót Sárváron, a Creator-szériát pedig Nyíregyházán gyártják.«

»GARÁZS-SZTORI«

A NetDevil stúdió tipikus amerikai sikertörténet: három srác, Scott Brown, Peter Grundy és Steven Williams egy IT cégnél melóztak, esténként és hétvégén pedig egy MMO-játékot hegesztettek Scotték alagsorában, Louisville-ben. Hogy valóra válthassák álmukat, kiléptek munkahelyükről, és 1997-ben megalapították saját csapatukat NetDevil néven. Ez a bizonyos játék a JumpGate volt, amely egy csapásra ismertté és elismertté tette őket a szakmában. Ezt követte a Mad Max beütésű Auto Assault, melyet sajnos az NCSoft leállított, majd a Warmonger; jelenleg a LEGO Universe mellett a Jumpgate új részén, az Evolutionön dolgoznak. A 75 főre duzzadt gárda ma már egy 2800 nm-es irodakomplexumban hegeszt, ahol profi hangstúdió, tesztlabor és egy LEGO-műhely is megtalálható, amelyben két szaki főmunkaidőben építi a különféle modelleket...



háttérsztorival, kampánnyal, minijátékokkal, küldetésekkel várják a bátor felfedezőket – ám úgy, hogy nem a TTG-féle klasszikus, előre megrendezett játékmenetre kell számítanunk, sokkal fontosabbak lesznek a legózás említett alapeszenciái, a kreativitás és a képzelőerő, azaz minden akció és interakció attól függ, hogy a megtalált, vagy az ellenségek legyőzésével, feladatok megoldásával, kincsek fellelésével, titkok feloldásával összeszedett elemekből mit építünk. Mindeközben rengeteg kihívás elé kerülünk, például újra kell építeni egy leszakadt hidat, amiben csak úgy lehetünk sikeresek, ha összefogunk másokkal, és együtt hajtjuk végre a feladatot. Ez a csapatmunka, kooperáció a kulcsa az új játékzónák elérésének, ahol újabb karakterek, építési lehetőségek és kihívások várnak ránk.

...HÚS-VÉR BARÁTOKKAL

Az összefogással megérkeztünk a másik említett lényegi elemhez, a közösséghez. A NetDevil hasonlóképp kezdett bele a játék építésébe, mint a Maxis a Spore esetében: bevonták az univerzum benépesítésébe a rajongókat. A hivatalos webszájt erre a célra létrehozott Creation Lab oldalára bárki beküldheti saját ötletét, legyen az karakter, jármű, épület, akár megépítve és lefotózva, akár csak lerajzolva és beszkennelve, a készítők pedig a legjobbakat beépítik a játékba. Folyamatosan újabb pályázatokat tesznek közzé, hol egy szörnyet, hol valami monumentumot, vagy épp egy üdülőparadicsomot kérnek a vállalkozó szelleműektől, és a tény, hogy a beérkezett és elfogadott munkák száma már átlépte a 125 ezret, azt mutatja, hogy elég komoly érdeklődés és figyelem kíséri a projektet. Ami viszont mindenképp különleges: a legjobb művek beküldőit immár két alkalommal utaztatták el magukhoz a srácok, kiképezték őket a fejlesztőeszközök kezelésére, majd elérést biztosítottak számukra saját szervereikhez, hogy aztán azok immár otthonról alkothassák meg képzeletük szüleményeit, ezzel gazdagítva a játékot. Természetesen a jól ismert, klasszikus legófigurák is bekerülnek a csomagba, de lesznek új kreatúrák is, mint Brickkeeper professzor és robotkutyája, MUTT (Motorizált Univerzális Technikai Terrier), Jack Knife kalózkapitány, a Black Seas Barracuda vezére, Numb Chuck, a karaoke-rajongó nindzsa, vagy Friendly Felix, a visszavonult kalandor, aki manapság egyszemélyes zenekarként saját sztorijait adja elő a hallgatóságnak.

PLASZTIKVALÓSÁG

Az eddig megjelent képek és videók alapján megállapítható, hogy a „net ördögei" ismét megcsillogtatták vizuális tudásukat, hiszen korábbi munkáik is igencsak szemrevaló portékák voltak: a játék valóban egy életre kelt legóbirodalom, mintha csak a délután odahaza megépített világ az éjszaka sötétjében megelevenedne a gyerekszoba szőnyegén; látványos környezet, bájos figurák, még a tűzokádó sárkánytól sem lehet megijedni, ami ugye alapvetés, ám emellett úgy tűnik, nem esnek át a fiúk a ló túloldalára, és nem öntik le az egészet cukormázzal, azaz egy igazi családi szórakozás készül műhelyükben. Bár szerkesztőségünkben vannak, akik kételkednek e játék létjogosultságában, értelmében vagy épp sikerében, én az ellenkező oldalt képviselem: ha már egyszer a mai srácok előbb-utóbb úgyis a számítógép elé keverednek, legalább olyan cuccokkal kerüljenek szembe, amely nekik szól, amely erőszakmentes, és nemcsak szórakoztat, de különféle képességeket is fejleszt, egyben rávezeti a gyerekeket arra, milyen egy közösség tagjának lenni, milyen fontos lehet adott esetben az együttműködés másokkal, függetlenül attól, hogy az milyen nemű, származású. Sok vetülete, aspektusa, értelmezése van és lehet tehát a Lego Universe-nek, és ha a készítők, tervezők valóban meg tudják ragadni, ki tudják emelni ezeket, bizony helye lehet a játéknak az MMOG-szegmens színes és gazdag univerzumában.«

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/741

»Van létjogosultsága ennek a játéknak, olyannyira, hogy még bennem is felébresztette a lelkem mélyén kucorgó kisgyermeket, és ismét legózhatnékom támadt...

»KREDENC

PRO
»Családbarát, gyermekbiztos játék, rengeteg lehetőséggel, szabadsággal, kreativitással, kellemes körítésben.

KONTRA
»Egyelőre sok kivetnivalót nem találok benne...

Ejtőernyős kiruccanás Ázsiában

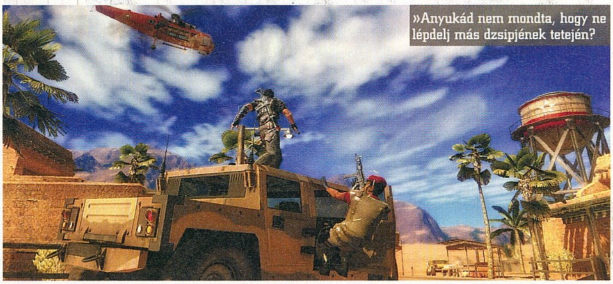
Az első Just Cause jópofa játék volt, viszont ezer sebből vérzett, így nem volt meg a lehetősége, hogy klasszikussá váljon. Most viszont közeleg a folytatás, ami minden tekintetben felülmúlja majd az első részt, sőt úgy néz ki, hogy a többi konkurens közül is magasan kiemelkedik majd ötletességével.

írta» CHOCHO

Vannak játékok, amikkel bár szívesen játszunk, tudjuk, hogy egyszerűen nem lettek olyan jók, mint amennyire mi élvezzük őket. A Just Cause is ilyen program, hisz nincs ember, aki ne élvezné, hogy egy hátranyalt hajú, latin fiatalember bőrébe bújva kell diktátorokat levadásznia egy méretes ejtőernyővel a hátán. Ha ehhez hozzávesszük a teljesen nyílt trópusi környezetet és a sandbox akciójátékok legkedveltebb játékelemeit, szinte hihetetlennek tűnik, hogy az első részt egyáltalán el tudták rontani. Pedig a sok programhiba (pláne Playstation 2-n, azon konkrétan játszhatatlan volt a cucc), az unalomba fulladó, semmitmondó történet és a túl monoton akció lehúzta a Just Cause-t, és ma már nagyon kevesen vannak azok, akik még mindig a merevlemezükön tartják a dicső szuperügynök, Rico Rodriguez gigászi kalandját. Most viszont eljött a visszavágó ideje, és az Avalanche fejlesztőbrigádja egy minden eddiginél kiforrottabb, eredetibb akciójátékkal kíván versenybe szállni a vásárlók kegyeiért. Ázsiai partok, újabb rosszfiúk és ejtőernyőzés minden mennyiségben... Erre tessék!

HÍV A TERMÉSZET

Mielőtt belevágnánk a játékmenet taglalásába, beszéljenek a számok. A Just Cause 2 alatt dohogó új motor neve Avalanche Engine 2.0 (igen, ebből rá lehetett jönni, hogy ezúttal végre nem csak licencről, hanem saját fejlesztésről van szó) az új helyszín pedig a délkelet-ázsiai Panau szigete, amely nem kevesebb, mint ezer négyzetkilométeren terül el. Ez 261 települést jelent egy nagyobb várossal a központban, és ezt a területet szánthatjuk fel keresztül-kasul a száz vezethető jármű valamelyikének volánja mögött. Igen, mindez nagyon impresszíven hangzik, és már abba beleborzongok, hogy a terep egy az egyben bejárható lesz az első játékórától kezdve, de ez még mindig nem jelent semmit, hisz attól, hogy valami nagy, még nem biztos, hogy jó is. Maga Panau természetesen egy fiktív helyszín, geográfiai szempontból pedig Új-Zélandról és Hawaiiról mintázták, így a hegyes-völgyes kialakítása tökéletesen alkalmassá teszi a Just Cause játékmenetének továbbörökítésére. Arról egyébként, hogy új hősünk miképp kerül San Esperitóból (az első rész helyszíne) Panaura, nem sok konkrétumot tudni. Annyi bizonyos, hogy Rico egy volt főnökét üldözi, s emiatt már az ügynökség sem áll mögötte, ezért a felszerelését ezúttal kénytelen feketepiaci beszerzőtől felvásárolni. Ez eddig elég sovány, ha mint sztorit nézzük, de mivel a sandbox akciójátékokban ez általában egy kényes téma, ne csodálkozzunk az Avalanche hozzáállásán. Ha más hasonló stílusú játékot veszünk szemügyre, azt látjuk, hogy a játékosok a küldetések között azt csinálnak, amit akarnak, ám ha belevágnak egy misszióba, akkor


»Anyukád nem mondta, hogy ne lépdelj más dzsipjének tetején?

»RICO, A FILMSZTÁR

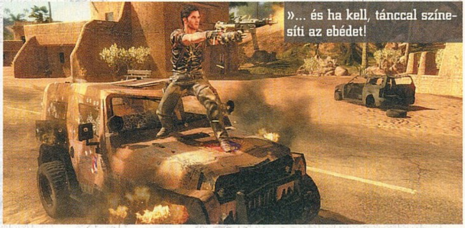
HOLLYWOODBAN NEM CSAK AZ LESZ ARANY, AMI FÉNYLIK

A Just Cause-t annak ellenére, hogy nem lett túl jó játék, utoléri a végzete: filmet készítenek belőle. Adrian Askarieh lett a projekt producere, aki a Hitman és a Kane & Lynch filmek felett is bábáskodik, és jelenleg a színészeket keresi a 30 millió dolláros produkcióhoz. Az, hogy nem Uwe Boll kaparintotta meg a játék megfilmesítési jogait, már jó jel – az viszont nem annyira, hogy Adrian szerint a film jövő tavaszra kész kell hogy legyen.«

»Az igazi pizzafutár minden akadályt legyőz...

»... minden járműnek, akár egy helikopternek is ura...

»... a szállított étel mindig olyan friss, hogy szinte éget...


»... és ha kell, tánccal színesíti az ebédet!

onnantól a játékmenet kénytelen elvenni a nagy szabadságot. Ez a taktika már a GTA óta működik, ám sajnos tény, hogy kizökkentő hatású, így a Just Cause 2 egy egészen eredeti ötlettel igyekszik betölteni a játékélmény és a történetvezetés közt tátongó évtizedes űrt. Mivel feladatunk most is a sziget helyi erejének destabilizálása, mi dönthetjük el, hogy ezt melyik valóságból merített példa alapján oldjuk meg. Vagy elkezdjük csinálni a küldetéseket, és opcionálisan kiválasztott célpontok ellen szervezünk gerillatámadásokat, vagy a terroristák régi módszereivel élve egyszerűen addig bomlasztjuk a rendet, mígnem a kormány tehetetlenné válik és megbukik. Ez a gyakorlatban valahogy olyan, mintha úgy vinnénk végig a GTA 4-et, hogy csak törünk-zúzunk Liberty Cityben a küldetésekkel mit sem törődve, s így egyszer csak mi válunk a város leghatalmasabb urává, lévén tőlünk tényleg mindenki fél. Na ezt tessék elképzelni, csak Ázsiában, tankokkal és helikopterekkel! A Just Cause 2 tehát valódi forradalmat kíván elindítani – és nemcsak Panaun, de a sandbox akciójátékok között is.

RICO, A SZÉPFIÚ

Maga a játékmenet első blikkre nem változik sokat. Kiszemelünk egy ellenfelektől hemzsegő tábort vagy falut, odanyomulunk, és minden általunk elérhető eszközzel addig gyilkoljuk őket boldogan, míg meg nem halnak. Az ejtőernyő visszatér a folytatásban, szóval a magasból történő váratlan támadás eztán is a játék legélvezetesebb része lesz, de ha igazán szórakoztató fejlődésre vágyunk, akkor mindenképp a dobóhorogra kell összpontosítanunk. Az első részből visszaköszönő eszköz ezúttal nemcsak a magas és nehezen elérhető helyek megközelítésében lesz segítségünkre, de a harcban is nagy hasznunkra lehet. Előránthatjuk vele az ellenfeleket a fedezékek mögül, kicibálhatjuk őket a járműveikből, sőt, akár fel is akaszthatjuk, vagy ami a legpoénosabb, repülőgépekhez szögezhetjük őket, hátha megtanulnak Supermant játszani. Dzsipről helikopterre ugorhatunk, és leránthatjuk azt a földre, a motorcsónakkal meg kamikáze-akciót hajthatunk végre a dokkokban állomásozó fegyveresek kárára. Tűz, vér, robbanások és haláhörgés, amerre csak járunk... Ah, mily édes a szenvedés keserédes látványa, nem igaz? A Just Cause 2 nem veszi magát komolyan egy apró pillanat erejéig sem, és ha a fejlesztők jól bánnak a rendelkezésre álló eszközökkel, akkor olyan mókás akciótengert hozhatnak létre, ami még a GTA-sorozat fekete humortól csöpögő atmoszféráját is könnyen megszorongathatja. Ha pedig megunjuk a céltalan öldöklést, még mindig ott a három egymás ellen harcoló frakció, amiket kijátszva tovább rombolhatjuk a nép vaskezű diktatúrába vetett törékeny bizalmát.

A DIKTATÚRA BUKÁSA

Ugyan fentebb már szólottam az Avalanche Engine 2.0 érdemeiről, de az összértékű látvány is megér egy misét. Azt leszámítva, hogy Rico új frizurát kapott (ezzel már inkább néz ki katonának, mint dzsigolónak), az egész világ nagyot fejlődött, és a havas hegyektől az utolsó pocsolyáig aprólékosan kidolgozottnak, szépnek tűnik. A gépigényről egyelőre sajnos nincsenek információk, pedig az a sanda gyanúm, hogy erre nem lesz elég az én jó öreg HD3870-em. A zene és a hangok az eddigi videók és beszámolók alapján szintén rendben vannak, így már csak az a kérdés maradt megválaszolatlanul, hogy ez a kissé összetákoltnak tűnő recept mennyire váltja majd be a hozzáfűzött reményeket. Az Avalanche lehetősége mindenesetre most vissza nem térő, hisz ha újra elszúrják a dolgot pár aprósággal, ahogy az első résznél is tették, akkor onnantól a kutya sem fogja elhinni nekik az esetleges harmadik rész nagyszerűségét. Szóval végszóként csak annyit mondhatok, hogy üzenem a fejlesztőknek, húzzanak bele, mert a dolog nagyon kíváncsivá tett, és már alig várom, hogy minden szociopata hajlamomat kiélve megbuktassam Panau népsanyargató diktatúráját. Hajrá, Avalanche!«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/483

»A Just Cause 2 olyan játéknak tűnik, ami könnyen lehet a semmiből jött messiás, de határozottan nagy bukás is. Rossz ómen, hogy az első részt is így vártuk, és nem nagyon győzött meg bennünket.

»CHOCHO

PRO »Minden, amit szerettünk az első részben, és ígéretek azok ellen, amiket nem szerettünk.

KONTRA »Millió stílus és ötlet összeolvasztva, ami nem biztos, hogy jó lesz egyben...

»fejlesztő: Blue Byte »kiadó: Ubisoft
»web: www.thesettlers.com

Vissza a malterosvödörhöz

Volt egy remek birodalomépítős széria a kilencvenes években, amely keményvonalas rajongói szerint csupán három részt ért meg, holott most készül a hetedik felvonása. Paradoxon? Nos...

írta» KREDENC

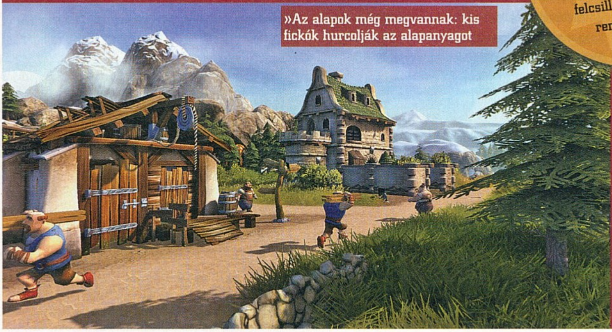
A paradoxon könnyen feloldható: a Blue Byte műfajteremtő klasszikusából, melyben csetlő-botló pixelemberkéket terelgetve kellett felépítenünk világunkat, menet közben kifogyott a lendület. Az önismétlő negyedik rész után a Ubisoft 2001-ben egy modernebb grafikájú és az észak-amerikai piacon jobban eladható, csataorientált RTS-t dobott piacra, amelynek a címén kívül nem volt sok köze a franchise-hoz, ezért (és számos, főleg tervezési hibája miatt) sem rajongók, sem a kritika nem bánt vele kesztyűs kézzel. Így aztán a készítők és a kiadó 2007-ben igyekeztek visszatérni a régi recepthez, és személyes véleményem szerint megint csak tévútra léptek: egy lebutított, a játékosnak sok lehetőséget nem adó, emiatt hamar megunható, bár kétségtelenül látványos játék lett belőle, amelyet a grafikán kívül maximum a multija miatt lehetett dicsérni, de aki játszott az első trióval, főleg a csúcsnak számító második felvonással, az tudja, hogy ez mennyire kevés...

MEGISMÉTELT RAJT

Kénytelen voltam ilyen hosszan értekezni a széria előéletéről, ugyanis a Ubisoft és a Blue Byte egyaránt a „vissza a gyökerekhez" kijelentésre építi teljes marketingstratégiáját az új cím esetében, minden fórumon ezt kommunikálják – persze, hallottunk már ilyet korábban is... Azt be kell látnunk, hogy a Settlers alapkoncepciója manapság nehezen adható el, mert a modern kor gyermekei nem szívesen pepecselnek, márpedig a széria védjegye, a szövevényes logisztikai-gazdasági háló, a javak termelése és újraelosztása nem túl izgalmas első ránézésre, bár ugye épp az a lényeg, hogy ezt a láncolatot ügyesen kiépítsd, és ezáltal létrehozz egy funkcionáló társadalmat. Az ötödik rész ezért próbált elmenni az akció felé, ami „életidegen" volt a franchise-tól, a hatodik viszont a termelést vitte el a centralizált szovjet kolhozrendszer irányába, ahol mindenki a nagy közösbe pakolja az előállított javakat, és onnan is veszi el – ez pedig a másik véglet: egyszerűsítés helyett butítás.

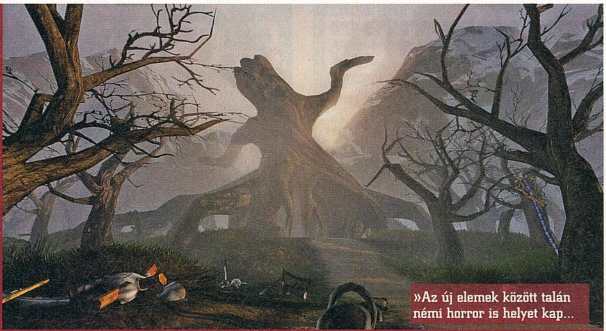
»A harmadik rész óta várjuk, hogy a Settlers végre újra az a játék legyen, amit annak idején megszerettünk. Végre felcsillant egy halvány reménysugár...«

Reményeink szerint az új epizód visszatalál önmagához, egészséges, a piac diktálta változtatásokkal, melyet egy fejlesztő így fogalmazott meg: „A Paths to a Kingdom nem a klasszikus játékok felújítása lesz, de azok nagy mértékben hatottak rá, elsősorban a játékmechanizmus alapelemeiben, a gazdasági és szállítási rendszerben". Erre jó példa, hogy a régi jelölőrendszert, amelynek segítségével kitűzhettük embereink útvonalát, egy hasonló, bár jobban kezelhető szisztéma csempészi vissza: a nyersanyaggyűjtést leszámítva a telepesek csak az utakon közlekedhetnek, célállomásukat az ezek mellett felépített raktárak jelentik – a jól működő gazdasághoz elengedhetetlen lesz, hogy ezeket kellő számban és megfelelő helyeken húzzuk fel. Ezt az alapvetést házasították össze a srácok a legutóbbi rész szektoros, területfoglalós megoldásával, azaz a pályák itt is fel lesznek darabolva,


»Az alapok még megvannak: kis fickók hurcolják az alapanyagot

»BLUE BYTE«

Németország egyik legpatinásabb stúdióját 1988-ban alapította Thomas Hertzler és Lothar Schmitt Mülheimben, és pár kisebb teniszcím és puzzle után az igazi sikert az 1991-es Battle Isle hozta meg számukra, majd ezt követte 1993-ban a Settlers első része. Érdekesség azonban, hogy az időközben Düsseldorfba költöző csapat a nemzetközi piacra nehezen tudott betörni, épp ezért nem volt meglepő, hogy 2001-ben elfogadták a Ubisoft felvásárlási ajánlatát, és azóta a francia kiadó istállójában hegesztenek – igaz, nagy szakmai/kritikai sikert ezen égisz alatt sem értek el eddig...«



»Az új elemek között talán némi horror is helyet kap...

és fokozatosan kell az egyes részeket magunkévá tenni és belakni; mindezek eredménye az, hogy a hivatalos fórum tanúsága szerint a bétatesztelők kedvenc stratégiája egy erős központi város felépítése, majd kisebb, termelő/ellátó falvak létesítése, végül egy újabb város, a birodalom védelme érdekében. Újabb biztató elem, hogy sikerült a projekthez konzultánsként megszerezni a stratégiák mesterét, az Age of Empires atyját, Bruce Shelleyt, aki közvetlenül ugyan nem vett részt a fejlesztésben, de folyamatosan tesztelte a játékot, és látta el tanácsokkal a kollégákat. Shelley nemcsak rendkívüli tapasztalatai miatt lehetett jó választás, hanem amiatt is, mert karrierje elején táblás játékok tervezésével foglakozott, és bármilyen meglepő is, az új Settlers bizonyos vonatkozásaiban magán hordozza ezek jellegzetességeit, ahogy erről a meglehetősen szokatlan beharangozó videó is árulkodott.

MULTIPLAYER NECESSE EST

A cím („a királyságig vezető út") beszédes: a játék kezdetén három ösvény áll előttünk, amelyen végigmehetünk, hogy birodalmunkat kiépítsük, és ez bizony alapvetően meghatározza a játékstílust, ami ugye azt is jelenti, hogy ha ezt sikerül jól összehozniuk a készítőknek, növekedhet az újrajátszási faktor, sokkal hangsúlyosabban, mint a legutóbbi rész hősei esetében, amely nemcsak kiegyensúlyozatlan volt, de magát az alapmechanizmust sem befolyásolta jelentősen. Ezúttal más lesz a helyzet: a katonai pályát választók mindent nyers erővel és hódításokkal oldhatnak meg, a tudomány hívei a kolostorok sötét pincéiben világmegváltó technológiákat fejleszthetnek ki, míg a kereskedők a legjobb szállítási útvonalak kiépítésével összeharácsolt vagyonból vásárolhatják meg maguknak a fele királyságot. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egy tudós tökéletesen meglesz haderő nélkül is, hiszen a területfoglaláshoz és a birodalom védelméhez szüksége lesz rá, ám a fejlődéshez, erősödéshez már a választott „szakmánk" fog segítségünkre lenni.Erre épül egy újabb újdonság is, a győzelmi pontok (Victory Points, VP) rendszere: ahhoz, hogy diadalmaskodjunk, hét VP-csillagot kell begyűjtenünk, melyet sokféle módon szerezhetünk meg: adott objektumok megépítésével, technológiák kifejlesztésével vagy katonai „einstanddal". Mindez kiemelt szerepet kap majd a többszemélyes játékban, amely a Settlers 7-ben egyenrangú társa lesz a kampánymód mellett skirmish pályákat is kínáló szólózásnak: nemcsak klasszikus egymás elleni vagy épp egymással kooperáló, csapatalapú meccseket vívhatunk, de például a szerzetesek által kifundált megerősített városfalat online aukción is értékesíthetjük, így a kalmárok és generálisok is hozzájuthatnak majd ezekhez. Mindezt ranglisták és más manapság kötelező elemek egészítik ki, de szerephez jutnak majd a hivatalos DLC-k, sőt a játékosok által készített tartalmak is.

SZÉP, ÚJ REMÉNYEK

Bár a Rise of an Empire legerősebb része a grafikája volt, a Blue Byte a megújulás jegyében megköszönte a RenderWare együttműködését, és egy teljesen új motort írt a friss címhez; mindez nem jelenti azt, hogy ne lenne hasonlóan kajla a megjelenés, sőt, még jobban rágyúrtak a srácok a kissé karikírozott karakterekre, a részletgazdag, a reneszánsz kort idéző látványra és animációkra, amitől már-már az az érzése támad az embernek, hogy egy Disney-rajzfilmet néz, ami persze ízlés dolga, de ugye nem idegen a Settlerstől, sőt... Az új erőmű inkább a szabadon mozgatható kamerában és a körítésben, a látványos, modern effektekben mutatja meg magát, s bár ugyan nap/éj ciklus nem lesz, évszakváltozás és különféle időjárási viszonyok igen. Sajnos a fentiek jelentik az összes információt, amit sikerült beszereznünk a játékról (a kiadó jelenleg az Assassin's Creed 2-t nyomja, így minden más a háttérbe szorul), ezért aztán marad a cikk elején megfogalmazott remény: talán végre kapunk egy autentikus Settlers-címet, amely lesz annyira sikeres, hogy ez a nagyszerű széria új életre keljen, vagy sokkal inkább: ne haljon ki. Megérdemelné – megérdemelnénk...«

»Meg kell majd szenvednie annak, aki ilyen várost akar építeni

MŰFAJ»	»STRATÉGIA
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1666

»Bő tíz éve várunk egy igazi Settlers-játékra; aki még nem veszítette el a hitét, az most újra reménykedhet, már csak azért is, mert még egy bukást biztosan nem élne túl a franchise...

»KREDENC

PRO
»A beígért „vissza a gyökerekhez", a külcsín, az érdekesnek ígérkező multi.

KONTRA
»Sajnos eddig minden újítás rosszul sült el, így a bizalmunk megrendült az évek során...

GYŐZTES SÁRKÁNYGYILKOSOK

Az EA és a Bioware nemrég megjelent Dragon Age című játékukhoz nagyszabású versenyt hirdettek a megjelenés előtt, ahova tíz csapatot hívtak meg, Magyarország az utolsó pillanatban került be. Az eseményről csak annyit tudtunk, amennyit Kováts Tamás, az EA hazai képviselője elmondott: egy 6-8 órás Dragon Age-maratonról van szó, ahol nem ártana nem az első körben kiesni. Ingyen kaja, ingyen sör, mindent a Bioware fizet. Kerek 0,2 másodperc gondolkodás után igent is mondtam.

írta» CHRIS

DRAGON AGE ORIGINS WARDENS' QUEST

A reptéren az éjszaka átért szabályzatot olvasgattam, amiből hamar kiderült, hogy valójában 24 órás versenyről van szó, ami köré egy igen komoly műsort szerveztek. Ráadásul ott van az az 50.000 dollár fődíj is, amit négyfelé osztva kapnánk meg, ha nyerünk persze. Azaz még akkor se, mert újságírók lévén jótékonysági célokra kell felajánlanunk, hogy a korrupció látszatát is elkerüljük, de sebaj, mi nekünk az a 2,5 millió forint? Meg hát amúgy se nyerünk – gondoltuk jó magyar szokás szerint, pesszimistán. Aztán két nap múlva mi voltunk a legjobban meglepődve, mikor mégis sikerült a dolog.

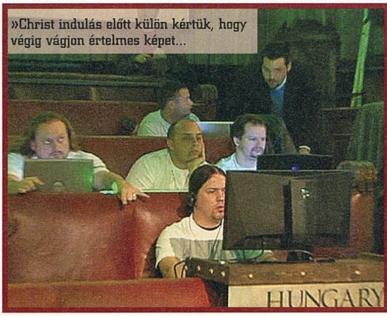
BEER TEAM

A dolog úgy kezdődött, hogy kettő óra körül érkeztünk Londonba, közel két órás repülőút és még két órás taxizást követően. Ez utóbbi azért volt emlékezetes számomra, mert most először ülhettem a csomagtartóban kiépített ülésben, bár ettől az aprócska élménytől szívesen megkíméltem volna magam. Gondoltam sebaj, majd kinyújtóztatom magam, ha odaértünk, de mivel késésben voltunk, már rohanhattunk is a verseny próbanapjára, amit a hotel szomszédságában lévő múzeumban rendeztek be. A helyszín egy hatalmas szavazóterem volt, melynek szavazószékeire ültették a tíz csapatot, szépen félkörben, kis zászlókkal a székek előtt. Középen ott figyelt a trón, ahol már javában gyakorolta a másnapi műsort egy színész, mert ugyebár az egészet online közvetítették, egyenes adásban. A harmadik szerződés aláírása után már tudtam, hogy itt bizony komoly műsor készülődik, s ekkortájt lehetett az is, hogy nagyjából diónyira szűkült a következő két napra a gyomrom, hiszen átlagemberhez hasonlóan nem tolerálom a kamerát, főképp, ha fél tucat néz egyszerre az arcomba. Egyedül BZ volt, aki két szónál is többet tudott kinyögni a csapatból anélkül, hogy a lámpaláz legyűrte volna, aminek igencsak hasznát is vettünk a későbbiekben, amikor is minden csapattal interjút készítettek a forgalmas Westminster apátság közelében, miközben turisták figyelték, hogy vajon kik ezek a fontos emberek. Hát a Team Hungary! – jöt-

A CSAPAT

Négyfős csapatunk három újságíróból és az RPG.HU szerkesztőjéből állt össze, élünkön Kováts Tamás, aki a teamet igazgatta, s fizetett mindent, amire szükségünk volt. Köztünk volt Hancu, aki jelenleg az index.hu techrovatában rontja a levegőt, valamint komoly blogot üzemeltet Frostshock néven. Aztán ott volt BZ, a Gamestarból, aki hangjával szirének módjára csábította magához az USA lánytagjait, valamint Dávid, aki négy óra elteltével már olyan gyorsan nyomta a játékot billentyűzetről, hogy a kezei helyett csak egy elmosódott pacát láttunk.

»Christ indulás előtt külön kértük, hogy végig vágjon értelmes képet...



»... de valószínűleg azt hitte, csak vicceltünk.

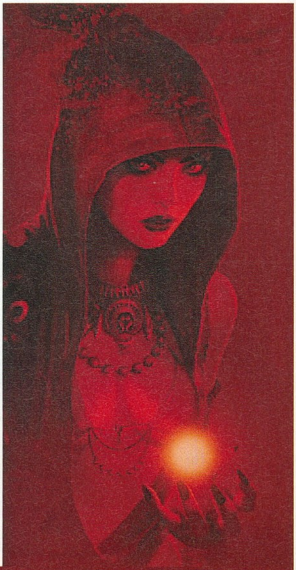
tünk a sörért, a csajokért, no és persze a pénzért. Mondanom se kell, azonnal beloptuk magunkat a rendezők szívébe. Miután az estig tartó próbával végeztünk, s mindenki eljutott a játékban ugyanarra a helyre, gyorsan meglógtunk, s bevacsoráztunk és besöröztünk a közeli steak-house-ban, s megpróbáltuk kipihenni magunkat a másnapi megmérettetésre. A verseny reggel 9 órakor kezdődött, négyfős csapatunk tagjainak kétóránként kellett váltania egymást. Az a négy csapat, amelyik a negyedik óra elteltével a legkevesebb pontszámot tudta begyűjteni, egy Xboxos versenyen mérte össze az erejét, ahol a játék egy bizonyos harcjelenetét játszhatták végig. Aki itt a legkevesebb sebzést okozta, attól örökre búcsút vettünk. Mivel az időközben Beer Teamre keresztelt csapatunk tagjai közül csak én és Hancu voltunk azok, akik valaha már fogtak Xboxos kontrollert a kezükben, nekünk kellett volna megküzdeni a bennmaradásért, úgyhogy sok esélyt nem láttunk a továbbjutásra. A negyedik óra elteltével felállítottak minket, majd életünk leghosszabb másodperceit követően megtudtuk: Team Hungary, you are safe. Biztonságban voltunk, nem kell Xboxozni. Nagy megkönnyebbülés volt ez, hiszen a Xboxos gyakorlóidőt mi inkább elsöröztük az előző nap, nem úgy, mint a kanadai csapat, akiknek az volt a módszerük, hogy hiába ultrabénák a játékban, Xboxon úgyis lealáznak majd mindenkit, hiszen egész nap ott gyakorolták a játékot. Az utolsó helyen álló csapatok egy hungarocell koponyát kaptak, feláilltak az Xboxok elé, majd küzdöttek. Gyorsan meg is volt az első kieső: a cseh–szlovák csapattól kellett elbúcsúznunk. Ekkor a harmadik helyen álltunk, s biztosra vettük, hogy a következő kiesésig ezen még tutira tudunk javítani. Felcsillant a remény apró szikrája.

JOBBRÓL MELL, BALRÓL FENÉK

Az izgalom miatt eltűnt az éhség- és a szomjúságérzetem, a fáradságról nem beszélve, ezért pihenés helyett csapattársaim mögé ülve biztattam őket. Persze a győzelemhez ez vajmi kevés lett volna, ezért minden apró információt, amit a két órás játékidőmben magamba szívtam, igyekeztem megosztani velük és az éppen nem játékon lévő tagokkal. Közben kiderült, hogy a játékon belül is sikerült egy nagyon jó csapatot összeállítani, amely egy tankból, kétkezes pallost lóbáló törpe főhősünkből, Bélából, egy gyógyításra specializálódott és egy sebzésosztó mágusból állt. Mi pedig csak mentünk előre, öltük az éjfattyakat, s közben megbeszéltük egymással, hogy milyen taktikákat kéne alkalmazni egy-egy nehezebb csata alkalmával. Azt mondjuk tudni kell a játékról, hogy sokban hajaz a Baldur's Gate-re, tehát a harcrendszer nagyjából ugyanolyan. A Dragon Age közepes fokozaton futott, de még így is irdatlanul nehéz volt, de a hatodik behalás után sikerült ráéreznünk a szükséges képességekre, hogy mit hogyan érdemes csinálni. A következő négy óra hipp-hopp eltelt, s most én kerültem a kínpadra. Ha bénák voltunk, mehetek Xboxra és beégek a csapat előtt. Szerencsére ismét velünk kezdték a műsort: Team Hungary, you are in the lead. Mi van, már vezetünk is? Adrenalin a plafonon, gyorsan vissza játszani, ezt még akár meg is nyerhetjük – gondoltuk! A következő pár óra olyan gyorsan telt, hogy szinte alig emlékszem valamire belőle. Kivéve persze arra a jelenetre, amikor megérkezett az a 10 angol szupermodell (na jó, nekem szuperjónak tűntek), akiken összesen kevesebb ruha volt, mint rajtunk egy emberen. A dolguk az volt, hogy elvonják a figyelmünket a játékról, s mit ne mondjak, elég jól ment nekik. Miután jobbról beküszott a képbe egy mell, balról pedig egy hátsó, miközben két operatőr filmezte a jelenetet, hamar elvéreztem a játékban. A következő órákban már csak vízen és energiaital sűrítményen éltünk, aminek már a szagától is heveny szívdobogást kaptunk. Fej-fej mellett haladtunk előre a Bioware Community csapatával, akik között ugyancsak volt egy magyar srác. A végére már olyan szoros volt a verseny, hogy alig két szörny leverése választott el minket egymástól. A döntőbe úgy kerültünk be, hogy egyszer sem kellett Xboxhoz nyúlnunk, s ez volt a legnagyobb szerencsénk. A mellettünk ülő szegény spanyolok hiába nyomták jól PC-n, Xboxra kerülve bedarálta őket a kanadai team, akiknek a végén már saját, névre szóló koponyájuk is volt. Az utolsó két óra olyan gyorsan eltelt, mintha másodpercek lettek volna. Nagyjából ugyanannál a jelenetnél tartottunk mindketten, így még semmi sem volt eldőlve. Szerencsések voltunk, ugyanis sikerült lementenünk a játékot egy hatalmas csata előtt, így halál esetén nem kellett végignéznünk az 5 perces párbeszédet újra, amit a szabály szerint nem szabadott elnyomni. Nagyjából a harmadik próbálkozásra megtisztítottuk az elfek erdejét a gonosz vérfarkasoktól, s már javában a következő küldetés felé tartottunk, amikor láttuk, hogy a Bioware-csapat még mindig a nagy harcjelenettel szenved. Ekkor már tudtuk, miénk a győzelem.

WE ARE THE CHAMPIONS

Fáradtan, 24 órás játék után jött a finálé: Magyarország nyert. BZ elénekelte a We are the Championst, mindenki velünk akart fényképezkedni, de nekünk rohanni kellett a hotelbe, ahonnan ki kellett csekkolni. Irány a reptér, s a jól megérdemelt alvás. Két nappal az esemény után még most is euforikus mámorban úszom, alig tudom elhinni, hogy ez velem történt. Életre szóló emlékekkel, trófeaként pedig egy pajzzsal lettem gazdagabb, amit azonnal ki is tettem a szobám falára. Közben megtudtuk azt is, hogy csupán a játék 16%-át sikerült felfedeznünk, úgyhogy épp csak karcolgattuk a történet felszínét. Már csak pár napot kell aludni, hogy megjelenjen a teljes verzió, aminek címére azt hiszem, örökre emlékezni fogunk mindannyian, akik a Team Hungary zászlaja alatt felvonultak.«



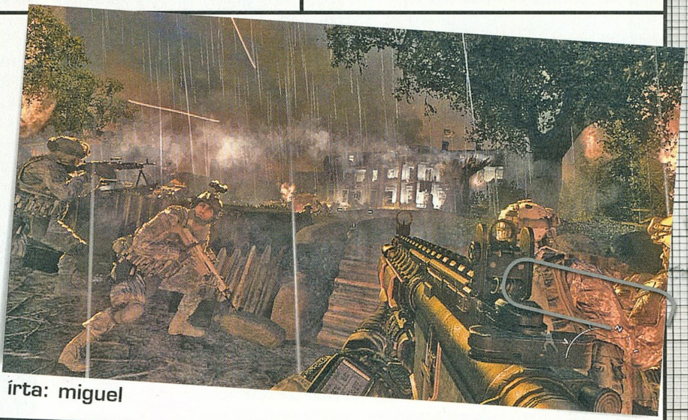
»„Jujj, és tényleg tudsz varázsolni...?"

»Nem, a hölgyeket nem lehetett letesztelni.

LÓERŐ ÉS PIXELGŐZ

Az aktuális generáció 8 legfontosabb játékmotorja

A játékmotor fura állatfaj: mindenki ismeri, de pontosan csak kevesen tudják megmondani, mire jó (röviden és velősen: arra, hogy elkészítsünk és futtassunk egy játékot, annak minden részegységével együtt). Egy esős novemberi estén született meg az elhatározás: legalább napjaink legfontosabb engine-jeivel legyünk már tisztában – ebben segít ez a cikk.



írta: miguel

CryENGINE

Far Cry, Crysis, Crysis Warhead, Crysis 2, Aion: Tower of Eternity

2004-et írtunk, mikor egy ismeretlen török-német csapat fügét mutatott a világnak: éppen lélegzetvisszafojtva vártuk a S.T.A.L.K.E.R.-t és a Half Life 2-t, mikor a semmiből előkerült a Far Cry, egy trópusi környezetbe oltott FPS, és megmutatta, hogy is kellene kinézzen a következő generáció. Erre csak ráerősített a három évvel később megjelent grafikai orgazmus, ismertebb nevén a Crysis, amit már a motor második generációja hajtott. A CryEngine azóta is jobbára az úttörő szerepét ölti magára, hiszen bár az eszköz grafikai megjelenítés terén szinte minden aktuális versenytársát lenyomja, viszonylag kevés olyan játék van, amit nem a Crytek, a motort eredetileg is programozó csapat készített volna. Valószínűleg ebbe unt bele Cevat Yerli, amikor kitalálta, hogy a Crysis második részét mozgató CryENGINE 3 már next-gen konzolokra is könnyen portolható lesz. A sikert már most borítékolhatjuk, hiszen az eszköz önmagában képes kezelni a hangokat, a fizikát és a mozis jeleneteket – hogy épp mennyire szépen, az jövő márciusban, a Crysis 2 leleplezésekor derül ki.«

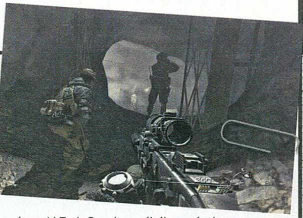
Avalanche

Just Cause, Just Cause 2, The Hunter

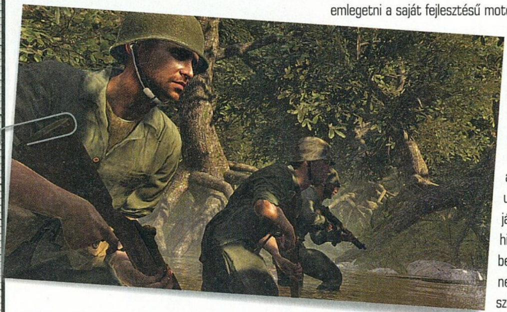
Az Avalanche Studios elnevezésű játékcég motorjának egyelőre nem adatott meg, hogy igazán sikeres játék alatt dohogjon, de a jelentősége ettől még nem halványul el. Kevés mai grafikus motor képes ugyanis olyan gyönyörűen és akkora részletességben megjeleníteni a tájat, mint az Avalanche. Az engine első, a Just Cause-ban látott változata sem volt csúnya, de a csapat fejlesztői az elmúlt pár év nagyobbik részét bevallottan a 2.0-ás motor hegesztésével és kalapálásával töltötték (és ez a vallomás nem feltétlenül erősíti meg amúgy sem rendületlen hitünket a játék második részében), és a képeken már most is látszik, hogy nem végeztek félmunkát: a tenger, a hegyek, a végtelen mezők, a puszták és a városok is bámulatosan szikrázó megjelenítést kaptak, a Just Cause 2-ből eddig kiadott videók alapján pedig azt is elmondhatjuk, hogy a mozgás, a harc, a járművek és úgy általában a játék elemei vagy fizikája sem ad okot a panaszra – az Avalanche 2.0 megérdemelten kerül említésre a jelen legjobbjaival egy lapon.«

IW

CoD 2, CoD: MW, CoD: WaW, Quantum of Solace, CoD: MW 2



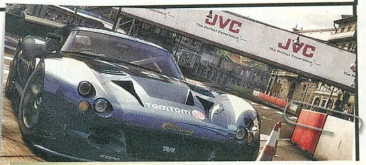
A motor, aminek teljesítményét nem kell bemutatni, és mégis csak mostanában lett neve. A Call of Duty szériával kőgazdaggá és világszerte népszerűvé váló Infinity Ward csak akkor kezdte el „IW engine"-ként emlegetni a saját fejlesztésű motort, amikor megunták, hogy a kérdés minden egyes interjúban előkerül. A CoD korai részeihez még az id Tech 3-at használták a srácok, azonban az igazi áttörést hozó második epizód alatt már a házon belüli alap dohogott. A jelen számunkban is tesztelt hatodik CoD-ban, a Modern Warfare 2-ben az IW 4.0 dolgozik, vagyis alapjában véve ugyanaz, ami a 2007-es CoD 4-et is mozgatta. A tapasztalatok alapján az engine simán letagadhatja a közben eltelt majd' három évet, hiszen olyan tökéletesen varázsolja körénk a háború fékevesztett sebességét és borzalmas nyomorát, ahogy az 2009-ben elvárható. Bár nem feltétlenül a legszebb vagy legrészletesebb grafikájú motorról beszélünk, az összhatás tökéletes.«



Ego

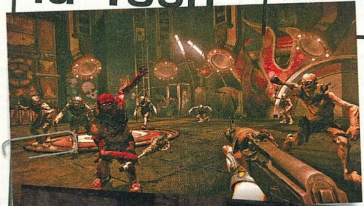
CM DiRT, GRiD, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Colin McRae DiRT 2, F1 2009, F1 2010

A Codemasters termékeiről nem minden esetben tudjuk őszintén elmondani, hogy játékként is megállják a helyüket (a Turning Point: Fall of Liberty című förmedvényre nem véletlenül nem volt ráírva, hogy „nyomokban szórakoztató elemeket is tartalmazhat"), de ha saját maguknak fejlesztenek, megtáltosodnak. Nos, ebben a hirtelen és kampányszerű feljavulásban szerzett elévülhetetlen érdemelte az Ego (korábban NEON) néven ismertté vált motor. Alapvetően mint autóversenyekben felhasznált alapanyag ismerhetjük. A Colin McRae DiRT első epizódjában csodájára jártunk az autónk szántotta nyomvájúknak, a borzasztóan részletesen kidolgozott környezetnek (amit jobbára két állapotában láttunk: vagy elmosódott pacaként, vagy a törött szélvédőnkön keresztül, fejjel lefelé), és a párját ritkítóan élethű fizikának. A Codemasters aztán ugyanezt megismételte a Race Driver: GRiDben, majd épp a napokban hozza el nekünk DiRT második részét (és valószínűleg még évek múlva is az EGO sokadik változatába csomagolt autóversenyekre csorgatjuk majd a nyálunkat – például a 2010-re ígért, de pillanatnyilag agyonhallgatott Forma-1 játékában is). Persze néhány csillogó verda meg jól eltalált fizikai képlet kevés az üdvösséghez, azonban amit a cég az Operation Flashpoint: Dragon Risingból kihozott, az bebiztosította az Ego helyét minden idők legjobb játékmotorjainak listáján: alakíthatóság, sokoldalúság, tökéletesség – ez kell a sikerhez manapság.«



id Tech

Doom 1-4, Quake, Prey, Wolfenstein, Singularity, Rage



Egy újabb sokat használt, bár kevésbé sokoldalú motor: az id Techet jobbára csak id-közeli fejlesztőcsapatok FPS-eiben láthattuk viszont, persze ez fikarcnyit sem von le a nagyszerűségéből. Jelen sorok írója szerint ugyan az id Tech-alapú játékok kilométerekről, széllel szemben kiszúrhatóak az emberi karakterek kifejezéstelen ábrázata és a természetellenesen csillogó bőrtextúrák alapján, de ettől még azért elkészült néhány olyan meghatározó cím, ami miatt a John Carmack nevéhez fűzhető engine nélkül hiteltelen lenne ez a lista. Azt sem szabad elfelejteni, hogy az első három változat ingyenes volt. Ha az id Tech szóba kerül, nem hagyhatjuk ki az egyik legérdekesebb, MegaTeture nevű részegységét, ami a negyedik generációban került először felhasználásra. A technológia lényege, hogy bár az egész ábrázolt terep egy hatalmas textúra, az egyes részekhez mégis külön jellemzőket rendelhetnek a fejlesztők, így mondjuk egy sivatagos terepen teljesen máshogy viselkedik majd egy jármű, mint a hóval borított területeken, ráadásul azzal, hogy az egész táj egy darab hatalmas kifeszített kép, eltűnnek a más játékokban oly gyakran előforduló illesztési hibák. Az id Tech legközelebb a Rage-ben bizonyíthat (vagy a Doom 4-ben, a fene sem tudja, melyik lesz kész előbb).«

Anvil

Assassin's Creed, Assassin's Creed 2, Prince of Persia, Shaun White Snowboarding

A Ubisoft a játékvilág egyik legérdekesebb szereplője, bár jelen esetben az érdekes szó jelentése nem feltétlenül esik egybe a legátgondoltabb magyar kifejezés értelmével – magyarán a Ubi eleinte eszméletlen pénzeket költött el más cégektől vásárolt motorokra, aztán meg nekiállt saját engine-t fejleszteni. Viszont ha már nekiállt, meg sem állt fél tucatig: Dunia (Far Cry 2), LEAD (Splinter Cell: Conviction), Fox (Naruto: Broken Bond), LyN (Beyond Good & Evil 2), IRISZOOM (R.U.S.E), és végül jelen írás alanya, a Scimitar néven is ismert Anvil lett az igazi befutó. Az igazat megvallva a fent említett öt másik versenyző sem rosszabb, viszont a legnagyobb sikert mindenképp az utolsó érte el, hiszen kevés olyan új játék van, ami akkora siker volt, mint az Assassin's Creed első része (az pedig, hogy a programból a készítők hibájából kimaradt a tartalom, mit sem von le az Anvil toplistás helyezésének értékéből). Nemcsak egy olyan engine-ről beszélünk, ami szédítő hitelességgel rajzolja meg a játéknak helyet adó világot, de ráadásul olyan nyüzsgéssel és élettel is tölti meg a teret, amire nem sok más motor képes. Ez a képessége a Prince of Persia rajzfilmszerű környezetéből is folyamatos, interaktív élményt teremtett, és ugyanez az előny az, ami az Assassin's Creed második részét felejthetetlenné teszi (és most elegánsan elsiklunk a Shaun White felett, mert még a legjobbakkal is előfordul egy-egy kapitális baklövés).«

Unreal

Gears of War, Mass Effect, BioShock, Mirror's Edge, Deus Ex, Borderlands, és még vagy ezer másik

Ha a legegyszerűbb módon szeretném bemutatni, hogy pontosan melyik is az az Unreal-motor, akkor semmi más dolgom nincs, mint hogy teleírjam a rendelkezésre álló helyet azon milliónyi játék címével, aminek alapjait a program szolgáltatta: az 1998-ban megjelent első generációtól kezdve ugyanis szépen lassan az Epic Games gyermeke lett A Választás minden fontosabb multiplatformos játékhoz – függetlenül a kiadó méretétől vagy attól, hogy az adott cégnek van-e saját gyártású motorja. Az engine sokoldalú, mint egy paralelopipedon: a Mackótestvértől kezdve a Rainbow Sixeken és Splinter Celleken keresztül a Gears of Warig mindenféle játék alatt jól teljesít. Önmagában ez még kevés lenne az üdvösséghez, de a motor nemcsak kezes, de ráadásul nem is túl drága, legalábbis olcsóbb, mint a nulláról kifejleszteni egy saját, hangokat, fizikát, grafikát és játékelemeket minden fontosabb platformon kezelő szoftvercsomagot (ami ráadásul felhasználóbarát, jól programozható és ki is néz valahogy) – és így már érthető, hogy miért a manapság már harmadik generációját nyúzó Unreal a játékfejlesztés szőke csaja, akit mindenkit hazavinne egy kis játék erejéig. A hírek szerint a 4.0-ás változat is a munkapadon van már, az Epic szerint 2012-re biztosan elkészülnek vele – milyen véletlen, hogy az elemzők szerint abban az évben két dolog várható: a konzolok új generációja, no meg a világvége (legalábbis a maja szakértők beszámolói alapján).«

Source

Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Team Fortress 2, Zeno Clash, Left 4 Dead

Szinte hallom, ahogy felsóhajtasz, kedves olvasó, pedig sokat tépelődtem, hogy betegyem-e az aktuális listába a Valve nagy sikerű, de mára kissé megkopott motorját. Azonban ami tény, azt nem lehet semmibe venni: a világ legismertebb motorja, több legendás játék alapja, és bár inkább tartozik az előző generáció végéhez, mint a mostani nagyokhoz, még mindig állja a sarat. Az idők folyamán számos apró, és néhány jelentős változtatáson ment át, így a cikk írásának pillanatában érvényes 4007-es build (2009. október 27-én jött ki) egyebek mellett olyan meghatározó technológiákkal kényezteti el a programozókat, mint a HDR, a többmagos processzorok támogatása, a nagy hibatűréssel dolgozó hálózati kód, de érdemes olyan, kevésbé technikai alkotóelemeket is megemlíteni, mint a fejlett arcmimika, vagy az automatikusan generált élethű szájmozgás. A Source persze nem csak ezen lehetőségek miatt népszerű: a Valve meglehetősen modderbarát politikája is segített a legnagyobbak közé emelni a motort. Számtalan vállalkozó kedvű kezdő és más környezetekben már csalódott profi használja ki a tulajdonképpen bárki által elérhető fejlesztői környezetet, és bár a program nem feltétlenül nyerné el a legfelhasználóbarátabb szoftver címét, az tény, hogy alapvető szerepe van az elmúlt négy-öt év amatőr játékfejlesztői színterének alakulásában.«

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – XBOX 360, PS 3. PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

Dragon Age Origins | FIFA 2010 | Call of Duty MW 2 | Need for Speed Shift

Sims 3 | Sims 3 A Világ körül | Left 4 Dead 2 | Football Manager 2010 | Aion

Harry Potter 6 | Euro Truck Sim. | Sacred 2 | Armed Assault 2 | Blood Bowl | Lego Batman

Pro Evolution S. 2010 | GTA 4 | Call of Duty 4 GotY | Call of Duty World at W. | WoW Lich King | WoW Gamecard

Age of Conan /online 2 990
Age of Conan 60 nap card.3 990
Age of Empires 2 Gold.......1 090
Age of Pirates 2 ....1 990
Aion /online 11 990
Aion NCsoft card, 15 nap...2 290
Aion NCsoft card, 30 nap...4 190
Aion NCsoft card, 60 nap...7 990
Anno 1404 ....7 990
Apassionata HU..................1 990
ArmA 2 (Armed Assault 2) .4 990
Batman Arkham Asylum.....8 990
Battlefield 1942 Anthology 1 990
Battlefield Vietnam.............1 990
Battlefield 2 Complete........3 990
Battlefield 2142 Deluxe......3 990
Battleforge Game Points....6 190
Bionic Commando 5 990
Blacksite HU 2 490
Blood Bowl (Vérfoci) HU 4 990
Borderlands 7 990
Brothers in Arms 1 HU 1 290
BiA 3: Hell's Highway HU.2 990
Burnout Paradise ultimate .3 990
Bus Driver HU.....................2 090
Caesar 4 HU 990
Call of Duty 2 goty 4 190
CoD 4 Modern W. goty 5 990
CoD World at War............6 990
CoD Modern Warfare 2....9 990
Call of Juarez 2...................7 990
Céh 2 (Guild 2) Gold HU....2 990
Champions Online 9 990
Champ Manager 2010 ....6 990
C. of Riddick: Dark Athena.3 990
Civilization 4 + két kieg. 4 990
Civilization 4: Colonization.5 990
CivCity Rome.........................990
Code of Honor 3 HU 2 990
Cod. Panzers: Cold War 3 990
Colin McRae Rally 2005 H.2 490
Colin McRae DiRT, HU 1 990
Colin McRae DiRT 2 (dec)*8 990
Command&Conquer 3 ....3 990
C&C 3 Kane's Wrath HU..3 990
Red Alert 3 HU..................3 990
RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
First Decade (12 játék) 3 990
Company of Heroes goty...3 090
Condemned 2 490
Cossacks 2 Gold................1 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crane Simulator HU...........1 990
Crusaders Thy Kingdom C 1 990
Crysis HU...........................3 990
Crysis Warhead HU 3 990
Crysis Maximum Edition 5 990
Dark Messiah of M&M HU .3 090
Dawn of Magic 2 ....9 990
Dead Space HU..................3 990
Delta Force Xtreme 2.........3 990
Demigod HU 4 990
Devil May Cry 4 ....5 490
Diablo 2+Lord of Destruct. .4 190
Digger Simulator HU..........1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Dracula Origin HU..............1 990
Dragon Age Origins HU ...11 990
Dungeon Siege 2 Deluxe...2 990
Empire Earth 3 HU.............1 990
Empire Total War 10 990
EndWar (Tom Clancy's) 2 990
Enemy Territory: Quake W. 3 990
Euro Truck Simulator HU ...2 990
Europe Uni 3 Complete H..3 990
Fable HU..............................990
Fallout Trilogy 2 990
Fallout 3 HU.......................5 990
Far Cry.................................990
Far Cry 2 HU......................2 990
Farmer Simulator HU.........1 990
FEAR Gold.........................1 990
FEAR Perseus Mandate 1 990
FEAR 2: Project Origin H...5 490
FIFA 08 HU 1 990
FIFA 09 HU 3 990
FIFA 10 HU 9 990
FIFA Manager 09 ....3 990
FIFA Manager 10 ....11 990
Flatout Ultimate Carnage...1 990
Flight Simulator 2004.........2 990
Flight Simulator X..............Akció
FSX: F-16 Fighting Falcon.5 990
FSX: London Heathrow 5 990
Football Manager 2010......9 990
Frontlines: Fuel of War.......2 990
Fuel....................................4 990
G-Force: Rágcsávók HU....8 990
Garbage Truck Sim HU......1 990
Gears of War HU 5 490
Gobliiins 4 HU....................5 490
Godfather (Keresztapa) 1 990
Godfather 2........................3 990
Gothic 3 HU 3 090
Gothic 3: Forsaken Gods...4 190
Grand Ages: Rome HU 3 990
GTA San Andreas 5 990

GTA 3 + Vice City+ San A. .9 990
GTA 4 ....7 990
GT Legends HU.................2 090
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....1 990
Guild Wars 4 féle, /db 4 190
Guitar Hero World Tour 9 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 1 ....1 990
Harc Középföldéért 2 ....3 990
Harc 2: Boszorkánykirály .3 990
Conquest 3 990
Half-Life 2 ....1 990
HL 2 Episode Two +One....1 990
HL 2 Portal.........................1 990
HL 2 Orange Box 3 990
Hl2, Ep.One,Two, Portal, TF2
Halo 4 690
Hannah Montana: A film.....4 990
Harry Potter 1. Bölcsek k. 990
Harry Potter 2: Titkok k. ...1 990
Harry Potter 3: Azkabani..1 990
HP 4 Tűz Serlege.............3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
HP 6 Félvér herceg HU....6 990
HawX (Tom Clancy's) HU ..2 990
Hearts of Iron 3*.................7 990
Heroes of Might and Magic:
Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
Heroes 5 HU 4 190
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 190
H. 5 Kelet törzsei HU 4 190
H. 5 Gold (alap+2 kieg)....7 990
Heroes over Europe...........7 990
High School Musical 3 ....2 490
Hitman Blood Money 990
Hitman Triple Pack:2+3+4 .1 990
Hospital Tycoon HU 990
Hour of Victory 2 090

Imperium Romanum HU 1 990
Jack Keane HU 2 090
Jade Empire Spec. Ed. H 990
Jericho (Clive Barker's)......1 990
Kane and Lynch 1 990
King's Bounty HU...............2 990
Knights of the Temple 2 .....2 090
Left 4 Dead 3 990
Left 4 Dead 2 HU 11 990
Legendary HU....................1 990
Lego Batman HU 1 990
Lego Indiana Jones 4 990
Littlest Pet Shop HU 3 990
Lock On 990
Lord of the Rings Online 4 990
Lost HU 1 990
Lost Planet Extreme Cond. 5 490
Madagascar 2 ....5 490
Majesty 2 ....7 990
Mass Effect HU 5 490
Medal of Honor Warchest ..1 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU 3 990
Medal of H. 10th Annivers..6 990
Medieval Total War 1 Gold .2 490
Medieval Total War 2 Gold .5 490
Men of War HU 5 990
Mercenaries 2 ....3 990
Mini Ninjas 8 990
Mirror's Edge HU 3 990
Monsters vs Aliens............4 990
MotoGP 08 HU 1 990
NBA 08..............................1 990
NBA 2K10 (Take Two).......7 990
Need for Speed Undergr'nd ..990
Need for Speed Underg 2 ..1 990
NFS Most Wanted..............3 990
NFS Carbon HU.................3 990
NFS ProStreet HU 3 990

NFS Undercover HU 3 990
NFS Shift HU 11 990
NHL 08...............................1 990
NHL 09...............................3 990
Operation Flashpoint Gold .2 490
Op.Fp: Dragon Rising (nov)* .Jön
Order of War 9 990
Outrun 2006 Coast2Coast .2 490
Overlord HU 1 990
Overlord 2 ....4 990
Painkiller 990
Painkiller Universe 2 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 090
Prey 990
Prince of Persia 1, 2 /db. 990
Prince of Persia: Two Thr...1 290
Prince of Persia új HU 2 990
ProEvolution Soccer 2009 4 990
ProEvolution Soccer 2010 8 990
Pure 2 490
Puzzle Quest Galaxtrix 2 990
Quake 4 ....1 990
Race 07 HU 1 990
Race 07 kieg: GTR Evolut. 1 990
Race On HU 7 990
RaceDriver Grid 5 490
Rail Simulator 1 990
Red Faction Guerrilla.......10 990
Red Orchestra Ostfront......2 090
Resident Evil 5...................7 990
Restaurant Empire 2 HU....4 990
Richard Burns Rally 990
Rise of Flight......................5 990
Rise of Legends H 990
Rise of the Argonauts HU ..1 990
Risen* 8 990
Rollercoaster T. 3 Gold 2 490
Rome sorozat részei, /db...2 490

Rome TW Antológia HU.....5 490
Runaway 1-2, /db HU 990
Saboteur(várható:nov.30)*11 990
Sacred 2 HU 4 990
Scooby Doo, 5 féle,/db HU 2 490
Secret Files Tunguska 2 090
Secret Files 2: Puritas HU .3 990
Section 8..........................10 990
Shellshock 2 990
Sherlock Holmes Awaken H .990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 090
Ship Simulator 2008 Coll. ..4 990
Sim City 4 Deluxe 1 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims 2 HU alapjáték 4 990
Kiegészítők, /db 3 990
Cuccok, /db.......................1 990
Laptopbarát, /db................3 990
Sims 3 HU (akció) 9 990
Sims 3 A Világ Körül HU 7 990
Sins of a Solar Empire 1 990
Space Siege 990
Spellforce 2 Heroes Ed. 2 990
Spore HU 7 990
Spore Édes+rémes elem ...3 990
Spore Galaktikus kaland. ...6 990
STALKER Clear Sky HU 5 490
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Clone Wars Republic Her.7 990
Empire at War Gold 5 990
Force Unleashed Ultimate* .Jön
KOTOR 2 ....4 190
Starcraft + Brood War 2 090
Starship Troopers 990
Stranglehold HU 2 490
Street Fighter 4 ....7 990
Stronghold Legends.............990
Suffering+Ties that Bind 990
SWAT 4 Gold HU 2 490

Táltos Paripám 2 HU 3 990
Terminator: Megváltás 3 990
Test Drive Un.+Megapack..2 490
Timeshift HU 1 990
TOCA Race Driver 3 HU 2 490
Tomb Raider 6, 7, /db 990
Underworld HU 5 490
Trackmania United Forev. ..2 090
Train Simulator...................2 090
Trainz Simulator 2009 H 8 990
Tropico Reloaded...............4 990
Tropico 3 HU......................8 990
Turning Point: Fall of LibH .1 990
Turok...................................5 490
Universe at War 2 490
Unreal Anthology HU 5 490
Unreal Tournament 3 HU ...5 490
Wanted: Weapons of Fate .5 990
War Leaders HU 1 990
WH Mark of Chaos HU 3 090
Mark of Ch: Battle March .4 190
Warhammer Online...........7 290
Warhammer O. Card.........7 290
WH Dawn of War GOTY ...2 090
alap+Winter A+Dark Crus 6 990
Dawn of War Soulstorm ...1 990
Wheelman HU 3 990
Witcher Bővített kiadás H ..5 490
Wolfenstein (2009-es)......10 990
World of Warcraft 15% kedvezm
WOW, online, alapjáték ..2 960
Burning Crusade kieg. 2 960
BattleChest (alap+kieg.) ..6 950
Wrath of the Lich King k...8 250
60 napos Gamecard 6 950
Worms 4: Mayhem HU 2 490
Worms Forts under Siege ..2 490
X-Blades HU 4 990
X3: Terran Conflict 2 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

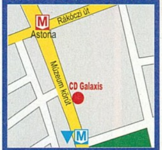
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 74, 83



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! AKÁR MÁSNAPRA!

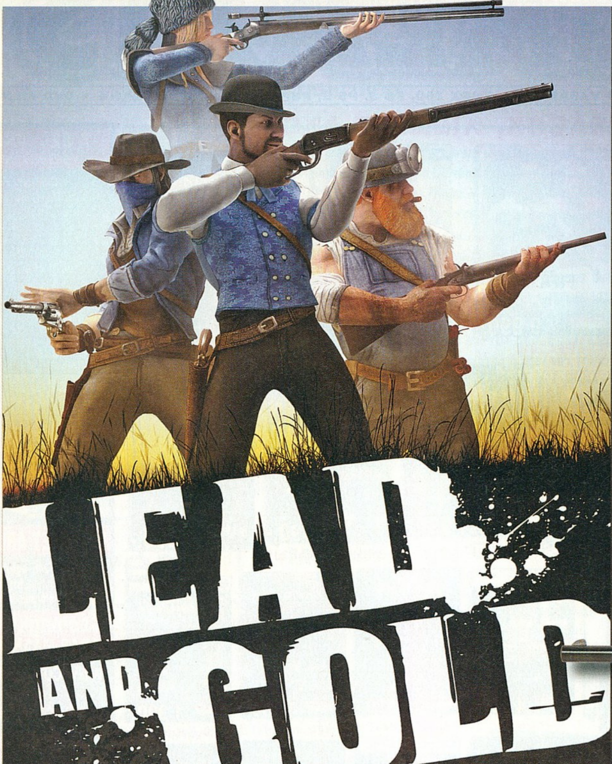
www.cdgalaxis.hu
E-MAIL:
web@cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Netes rendelésnél a legtöbb játékra **-10% kedvezmény!**

Magyarország bármelyik településére!
Kiszállítás díja: a címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Áraink forintban értendők és a 25% áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.11.18.-12.15., a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven



Csapaterő(d) a vadnyugaton

Vajon képes-e egy világszerte népszerű játék koppintása újból sikeressé válni? Volt már rá példa a múltban, ha nem is sok – mindenesetre egy kezdő stúdiótól, amely ezzel a címmel próbál helyet találni magának Játékország nagyszínpadán, merész, bár érthető lépés...

írta» KREDENC

» fejlesztő: Fathshark » kiadó: n.a.
» web: www.leadandgold.com

Igen, érthető, hiszen a svéd srácok ahelyett, hogy megpróbálkoznának valami eredeti, soha nem látott, forradalmi újdonsággal, ami ugye erősen kétesélyes dolog, inkább biztosra mennek. Első önálló játékuk az utóbbi évek egyik legnagyobb online durranása, a Team Fortress 2 nyomába ered, az íze kedvéért megfűszerezve némi Battlefield Heroes/1943 forgáccsal, mindezt a manapság ugyancsak trendinek számító vadnyugati tálalásban. Lehet, hogy a „koppintás" kissé erős kifejezés volt a részemről, kezeljük hát a tényt orientáció gyanánt (előítélet helyett), hogy be tudjuk lőni a műfajt és stílust.

»Csákány? Minek? Van egy csomó dinamit!

VOLT EGYSZER EGY... ILLETVE LESZ...

A frappáns című (Ólom és arany: a vadnyugat bandái) alkotás tehát egy külső nézetes, csapat- és kasztalapú online céllövölde (lesz egy offline része is, amolyan gyakorlóterepként, ahol botok ellen küzdhetünk egymagunkban vagy kooperatívan), amely – és ennyiben mindenképp az újdonság erejével hat a múzsaként fent említett modern kori hirigekkel szemben – lehetővé teszi, hogy újraéljük indiános-cowboyos gyermekkorunkat: bankot rabolhatunk vagy épp párbajozhatunk a poros főutcán délidőben, mindezt klasszikus-autentikus fegyverekkel, ruhákban és helyszíneken. A négy kiválasztható kaszt sem okoz nagy földindulást (róluk külön boxban olvashattok) – az már annál inkább dicséretes extra, hogy a csapatjáték erősítése és kihangsúlyozása érdekében a fejlesztők kidolgoztak egy szinergiarendszert, amely annyit tesz, hogy az egyes karakterek a velük harcolók adott tulajdonságát erősítik, így együtt erősebbek leszünk, mint külön-külön. Ráadásul a játék sokkal inkább sztoriközpontú, mint a TF2: az egyes szcénákban kitűzött célokat, feladatokat kapunk, ezek végrehajtásáért, akárcsak az ellenfelek levadászásáért (a szokásos és ma már kötelező achievementeken kívül persze) tapasztalati pont jár, ha pedig elegendőt kapartunk össze, jön a szintlépés, amely hősünk szinergiahatását erősíti. A srácok ígérete szerint a választott kaszttól függően más-más játékélmények várnak ránk az egyes etapokban, így megéri majd kipróbálni mindegyiket akár az összes figurával is. Abban tehát, hogy egy agyatlan „rohanok előre és mészárolok" Team Deathmatch helyett összetettebb, játékosabb, urambocsá gondolkodást, szervezést, tervezést és hogy még egyszer kiemeljem: csapatmunkát igénylő partikra kell számítanunk, a Lead & Gold mindenképpen megpróbál többet nyújtani.

TIPIKUS DÍSZLETEK, TIPIKUS MÓKÁK

Az tehát már jól látható, hogy érdemes lesz összefogni különböző kasztú társainkkal a siker érdekében, egymást segítve és támogatva – és erre persze maguk a pályák és játékmódok is megpróbálnak majd kapacitálni

»A KÖVÉR CÁPA – A FATSHARK CSILLOGÁSA ÉS MAJDNEM BUKÁSA

A stockholmi csapat egyszerre zöldfülű cowboy és dörzsölt vén prérifarkas: bár a Fatshark 2008 elején kezdte meg működését, ám a North Play nevű, 2003 óta játékipari bedolgozásokat végző cég önálló fejlesztőstúdiójaként, soraikban pedig ott találjuk a két vezető svéd csapat, az Avalanche Studios (Just Cause) és a GRIN korábbi tagjait is. Első melójuk némi besegítés volt a Terminator: Salvation készítésébe, ezután álltak neki saját címeiknek, a Lead & Goldnak, illetve készülőfélben van náluk egy Sir Hamilton's Great Adventures című logikai/puzzle játék is. Az akkoriban már erősre hízott GRIN-nel ráadásul igen szorosra fűzték a kapcsolatukat: a GRAW fejlesztői felvásároltak egy csomó Fatshark értékpapírt, így ők lettek a stúdió fő részvényesei. Sajnos ezután kezdődött a mélyrepülésük, és nagy szerencséje a „cápásoknak", hogy becsődölésekor a GRIN nem rántotta magával őket is a szakadékba...«

»Az aranyat nem csak kibányászni, hazavinni is nehéz

minket. Miután a készítők a hivatalos oldalon meglehetősen színes leírásokban mutatták be a játéktereket, érdemes átnézni őket, hiszen jól prezentálják a fentieket. A Bad Blood Valley közepén található szigeten például egy csapat pionír vert szekértábort, ám csapdába kerülnek, amikor a földdarabra vezető két híd rejtélyes körülmények között összeomlik. Itt kétféle mókában vehetünk részt: az egyik a Claim (el kell foglalnunk a tábor közepét; ezt a módot néha Conquest néven emlegetik a készítők – van némi zavar az információkban...), a másik a Greed (el kell lopnunk ugyancsak a szekérgyűrű szívéből az aranyat és elvinni azt csapatunk csónakjához; ez máshol Robbery néven szerepel); az izgalmakat növeli, hogy a pletykák szerint a szárazföldet titkos alagút köti össze a szigettel... A Deadwater Ranch a régóta zajló Packard County ranch-háború poklába vezet minket. Itt az előbb említett két mód mellett a Powderkeg (lőporos hordó) is bemutatkozik, amelyben a támadóknak el kell pusztítaniuk a szélerőműveket. A Devil's Pit egy öreg bánya labirintusszerű járataival és a korábbi kalandozók csontvázaival, a törvényen kívüli Fallon territórium közepén, mely hírhedt az erőszakról és a sűrű tulajdonoscseréről, és ahol szintén a Greed és a Claim vár ránk, akárcsak a Fort Turnbull nevű elhagyatott katonai erődben, melyből éjszakánként baljós üvöltéseket hord szét a szél, és amely úgy vonzza a saját és mások életét semmibe vevő gazfickókat, mint molylepkéket a petróleumlámpa fénye. Prospector's Peak egy bányászkolónia, hírhedt párbajok helyszíne, ahol vég nélküli, véres harcok dúlnak a hatalomért és a profitért, mindhárom említett móddal. Végül, a kliséket betetőzendő, ellátogathatunk az álmos és igencsak kétes hírnevű határszéli kisváros, Sinner's Gulch poros utcáira, ahol összecsaphatnak a törvény emberei és a banditák, ismét csak a Greed és Claim szabályai szerint. Mindezekből leszűrhető, hogy szűk helyek és nagy, nyílt terepek egyaránt várnak ránk, így a kasztok szerepe is fel- és átértékelődik. A jó játékélményhez ezek után már csak egyvalamire van szükség: hangulatos körítésre.

A JÓ, A NEM ROSSZ ÉS A NEM CSÚF

A bevezető után nyilván nem okozok meglepetést azzal, hogy az L&G megjelenése a TF2 rajzfilmszerű grafikájára hajaz, teszi mindezt a GRIN Diesel Engine támogatásával (nem véletlenül, bővebben lásd a szövegdobozt!), amelyet olyan címekben ismerhettünk meg, mint a Bionic Commando és ennek Rearmed változata, vagy a Ghost Recon Advanced Warfighter. A robusztus motor tudását ki is aknázzák a srácok (lásd például a Powderkeg mód feladatait), ám általánosságban is elmondható, hogy a pályák adott része dinamikus lesz, így egy felrobbantott lőporos hordó gyorsan lebonthatja egy kempelni szándékozó trapper fedezékét, nem beszélve a berobbantható ajtókról vagy a földre rogyasztható szélerőművekről, víztornyokról – mi több, páran képen rögzített, birtokba vehető gatling géppuskákat is láthatunk, az lesz csak a móka! (Sam Peckinpah, Vad banda, valaki?) Az a két videó, amit eleddig kiadtak a készítők, tényleg kellemesre sikerült, úgy a látvány, mint a zene autentikusklasszikus, ez a része a csomagnak tehát rendben lévőnek tűnik. A megjelenés körül akad némi bizonytalanság; egyelőre biztosnak tűnik, hogy a Fatshark a digitális terjesztésben hisz, tehát dobozos verziót nem terveznek, és hogy a PC-s változat mellé készül egy konzolos is, direkt a játékvezérlőkre írt irányítási sémával, bár konkrét platformmegnevezés még nem hangzott el. Mindenesetre a fiúk bíznak a sikerben, ugyanis egy fejlesztői blogbejegyzés máris arra szólítja fel az érdeklődőket, írják meg, milyen kasztot látnának szívesen az első DLC-ben, így aztán a cikkíró sem tehet mást, mint egyelőre osztozik a svédek optimizmusában, és lévén egyrészt a western műfaj nagy rajongója, másrészt a Team Fortress tisztelője, a talán kissé elhamarkodott, talán kissé igazságtalan „koppintás" szót kiengesztelendő megígéri: mindenképp ad majd egy esélyt a Lead & Goldnak. A többi már nem rajta múlik...«

»NYUGATI HŐSÖK«

Mint minden jó csapat alapú FPS-ben, a L&G-ban is megtalálhatjuk a stílus meghatározó kasztjait.

TRAPPER: Mesterlövészünk egy észak-amerikai/kanadai prémvadász, a filmekből ismert hódfarkas sapkában, annyi csavarral, hogy nőnemű a drága. Olyan szitukban, ahol a hosszú puskának sok hasznát nem veszi, jól jön majd, hogy foglalkozásának védjegyeként medvecsapdákat is el tud helyezni. Szinergiaként társai kritikus sebzésének esélyét növeli, ezért mindenképp hasznos tagja a csapatnak.

GUNSLINGER: Róla egyelőre annyit tudunk, hogy két forgótáras pisztollyal vitézkedik, vagyis a műfaj archetípusa, egy igazi párbajhős, kinézetre pedig kemény bandita az arca elé kötött kendővel, és tippem szerint a gyorsaság, talán a pontosság vagy a lövési sebesség növelése lehet a többiek számára nyújtott „szolgáltatása". Arra kíváncsi leszek, a fejlesztők mit találnak ki számára másodlagos fegyverként...

DEPUTY: A klasszikus harcost az elegáns, keménykalapos deputy, a törvény emberé személyesíti meg; ismétlőkarabélya közepes és nagy távolságra is halálos veszélyt jelent, ráadásul meg tud jelölni egy célpontot is az ellenséges csapatból, így társai könnyebben levadászhatják azt, szinergiájának hála megnövelt sebzéssel (másodlagos fegyverként válószínűleg coltot használ majd).

BLASTER: A nagydarab, vörös szakállas, leszázalékolt skót szénbányásznak tűnő robbantós egyszerre távolsági támadó (a vadnyugat kézigránátja, a dinamitrudak hajigálásának mestere) és közelharcos (rövid, duplacsövű puskával), így bármilyen terepen feltalálja magát. Érdemes lesz magunk mellé venni, hiszen jelenléte bajtársai védelmi szintjét növeli, azaz amolyan két lábon járó páncélzat is egyben...«

»Lead & Gold: Gangs of the Wild West«

MŰFAJ»	»AUTÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1820

»Egy kis TF, egy kis BF, mindez vadnyugati tálalásban, jó ötletekkel, megoldásokkal. Ebből még jó dolog is kisülhet – mi egyelőre támogatjuk...

PRO »Remek „múzsák", westernhangulat, hangsúlyos csapatmunka.

KONTRA »Nehéz lesz levetkőznie az előítéleteket, így erősnek kell lennie, hogy elnyerje a játékosok kegyét.

A Diablo és a Monkey Island szerelemgyermeke...

»fejlesztő: Hothead Games »kiadó: n.a. »web: www.deathspank.com

Személyes vallomás következik: imádom az egykori LucasArts kalandműhely kreatív elméit. Szerencsére a srácok rászolgáltak szeretetemre: Dave Grossman és csapata, azaz a Telltale Games mostanában futószalagon szállítja a jobbnál jobb kalandokat, a zseniális Tim Schafer úgy tűnik, végre megkapja a régóta kijáró elismerést a Brütal Legenddel – és ott van még a drága Ron Gilbert is.

Ron Gilbert, akit sokan csak úgy ismernek, mint a Monkey Island-széria atyját, és ugye ez már bőven elég is lenne a legendává váláshoz. Ám fontos hozzátennünk: miután '92-ben otthagyta George Lucas csapatát, megalapította a Humongous Entertainmentet, ahol olyan emlékezetes címek születtek, mint a Putt-Putt és Freddi Fish-széria, majd ennek „hardcore" ágát, a Cavedog Entertainmentet, ahol ott bábáskodott a Total Annihilation megszületésénél is. És hogy ez miért fontos? Nos, mert a Cavedog második játéka a Good & Evil lett volna, egy fura öszvér, egyszerre kaland és stratégia, ám sajnos a cég befuccsolt, így nem lett a projektből semmi – az ötlet azonban, akárcsak a Monkey Island-játékokból kimaradt poénok és lehetőségek, ott érlelődtek, nemesedtek Ron fejében hosszú évekig, és ez most mind bekerül ebbe a játékba, amely Ron és régi harcostársa, a Total Annihilation művészeti vezetője, Clayton Kauzlaric közös agyszüleménye. A címmel azonos nevű főhős már régebben megszületett Gilbert blogján, a Grumpy Gameren, ahol ő és Clayton apró, poénos flash-animációkat tesznek közzé időről időre. A DeathSpank tehát Ron Gilbert munkásságának egyfajta eszenciája, egy igazi „agymenés", amelybe minden belekerül a játékipar és saját karrierjének elmúlt huszonhat évéből. És ez bizony már önmagában izgalmasan hangzik...

FÉLIG MAJOM...

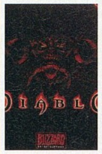
Persze ahhoz, hogy az ezernyi ötlet és poén homogén egésszé váljon, rengeteg munka és tapasztalat kell, hiszen például a Spore esetében, amely szintén megpróbált többféle műfajt összegyúrni,

SZENTHÁROMSÁG

Miután a cikkben is említettem a játék három alapvetését, az akciót, a kalandot és a humort, lássuk ennek három múzsáját! Vajon mennyit segít, ha a készítők a játékvilág mérföldköveiből vesznek ihletet?

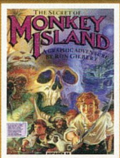
»DIABLO

Ron Gilbert szerint a Diablo sikere nem a harcrendszerben keresendő, hanem a hangulatban (no meg a hihetetlen mennyiségű varázstárgyban, de nagyjából azért egyetértünk), és ezt nem tudták a későbbi klónok igazán elkapni. Ők most megpróbálják...



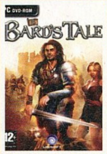
»THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A kaland műfaj alapvetése, melyből a DeathSpank (lévén közös a szülőatyjuk) sokat merít: önjelölt, kissé ütődött hős, még ütődöttebb karakterekkel és sztorival, klasszikus játékmenettel és -elemekkel. Ha a Deathspank csak fele olyan vicces és sikeres lesz, mint a nagynevű elõd, a fejlesztőcsapat pezsgőben fürödhet élete végéig.



»THE BARD'S TALE

A DeathSpank humorának három legfontosabb forrása: Monkey Island, Monty Python és Douglas Adams. Analógiát keresve rögtön beugorhat Brian Fargo 1985-ös akciókalandja és annak 2004-es újragondolása. Azt hiszem, Gilbert is örömmel felvállalná az összevetést...



ez azért nem sikerült száz százalékosan. Hogy mennyire képlékeny a dolog, jól jelzi a tény, hogy a DeathSpank eredetileg epizódos játéknak készült, ám immár egyetlen, hagyományos címről beszélhetünk, jó 15 órás főszállal, amelyet a mellékzöngék akár meg is duplázhatnak. De lássuk végre, miről is van szó! Az általunk terelgetett, meglehetősen érdekes kinézetű DeathSpank, „az igazság osztója, a gonosz eltüntetője, az elnyomottak hőse" életét egyetlen szent cél ragyogja be: hogy megtalálja Az Ereklyét. Ez az ő Grál kelyhe, és a játék elején épp rátenné vaskesztyűs kezét, hogy aztán jöhessen a megérdemelt nyugdíj, amikor a birodalom egyik helyi kiskirálya elcsaklizza előle. És miután ez a gazember elrabol egy halom árvát is, önjelölt hőszunk (emlékeztek ugye: „My name is Guybrush Threepwood and I'm a mighty pirate!") a gyámoltalan gyermekek megmentésére indul, mellyel kezdetét veszi kalandunk. Kalandunk, amelynek során a Gilberttől megszokott módon őrült figurákkal találkozunk, akik fő- és mellékküldetésekkel (a játék terminusában: Fontos és Nem fontos feladatokkal) látnak el minket, eljutunk még őrültebb helyekre (köztük egy kalózfaluba is, ahol kalózhajóra szállva tehetünk felfedezőutat!), és igen, teljesen őrült dolgokat hajtunk végre. Talán elég lesz egy példa mindezekre: összefutunk egy „kollégával", kinek neve Eubrick, a Visszavonult (bár korábban Eubrick, a Megkeseredett volt, előtte Eubrick, Ki Nem Talált Legyőzőre, azelőtt pedig Sally), aki extra fűszeres tacóra vágyik, ám a helyi árudában nem kapunk ilyet, mivel az erős ízt a törvény tiltja, így nekünk kell begyűjtenünk a megfelelő gazt, és kombinálni a kajával. Bizony, ezek a feladatok a klasszikus point 'n' click kalandokban megismert mókák lesznek, bár a mai idők játékosai kapnak egy súgórendszert is, ha elakadnának valahol. És ha már kalandok: a tárgygyűjtés- és kombinálás, plusz a fejtörők mellett a sztori megértésében és az előrejutásban rengeteg párbeszéd fog segíteni nekünk. Gilberték szándéka szerint a dialógusrendszer egészen egyedi lesz, pontosabban: egészen hétköznapi. Nem lesz ugyanis gonosz vagy jóságos válasz, egyértelmű következményekkel, sokkal inkább olyan, mintha valakivel a való életben dumálnál: ő mond valamit, te rákérdezel a mondandója egyes részeire, amit ő kifejt, visszakérdez, és így tovább. Így valóban belesimulunk a történetbe, együtt sodródunk az eseményekkel.

»Egy ütéssel nyolc ellenfél – ez Chuck Norrisnak is becsületére válna

»A Deathspank csak a régi nagy klasszikusokhoz mérhető: humoros történet, jól kidolgozott, mégis egyszerű játékmenet, és ami a legfontosabb: szórakoztató!«

...FÉLIG ÖRDÖG...

Jöjjön akkor az izgalmasabb rész! Hogyha valaki elrémülne attól, hogy az egész játék nem áll majd másból, mint hülye figurákkal dumálunk és unikorniskaki meg taco-fűszer után kajtatunk, megnyugodhat: ezen mászkálás során rettentő mennyiségű ork, csontváz és vértyúk állja majd utunkat, amelyeket halomra kell aprítanunk, az ugyancsak klasszikusnak nevezhető hack 'n' slash alapvetések szerint: heves klikkelgetéssel, különféle mágiáink és harci mozdulataink segítségével (a pördülős bárdcsapástól a lángoló csirkehaddal való távolsági támadásig) le kell gyaknunk a tengernyi ellent, aminek eredményeképp tapasztalati pontot gyűjtünk, szintet lépünk és fejlődünk (növelve izom- és életerőnket), no és persze „lootolunk", azaz összeszedjük a hullákból kipotyogó kincseket. Több mint száz páncél és az ugyanennyi fegyver vár ránk, így a hozzám hasonló öltöztetőbaba-megszállottak is kiélhetik magukat (az említett kalózfaluban például szert tehetünk kalózkalapra, -mellvértre és -váll-lapra, utóbbiakhoz pedig jár két papagáj is, mindegyikre egy, színben hozzáillő). Sőt, varázsléfőző rendszert is kapunk, így a talpalás közben bezsákolt füvekből és virágokból gyógyító, sebesség- vagy sebzésnövelő leveket is kotyvaszthatunk.

...ÉS EGÉSZEN EREDETI

Ez az akció/RPG/kaland öszvér, hála Clayton Kauzlaric sajátos képi világának, bájosan kajla, izgalmas köntösben kerül elénk. A játék teljesen 3D-s, ám míg a környezetnek valódi mélysége van, a karakterek leginkább papírból kivágott 2D-s figuráknak tűnnek, valahol a manapság népszerű cell-shaded grafika és American McGee Grimmjének határmezsgyéjén (konzolos vonalról leginkább a Super Paper Mario hasonlítható hozzá). Valóban izgalmas és különös az egész, ám mindez beáztatva a Gilbert-féle humorba (tekintettel annak jelentős mennyiségére, nem ő írja a teljes szöveganyagot, de amolyan lektorként átolvassa és egységesíti a kollégák szkriptjeit) bizonyítottan remekül működik. Igen, bizonyítottan, ugyanis már bemutatkozott több kiállításon, és a képregényesek egyik legnagyobb találkozója, a Penny Arcade Expo slágercíme volt: a közönség zabálta és rajongott érte (tényleg egész tömegek álltak sorban érte), ami több mint biztató számunkra. A DeathSpankben hat év kemény munkája és huszonhat év tapasztalata van: az ipar egyik legelismertebb és legnagyobb hatású játéktervezőjének tapasztalata, no és szívelelke-tudása. Igazi szerelemgyerek tehát, amely két műfajt próbál összegyúrni, és amely sokak szerint a kalandjátékok evolúciójának újabb lépcsőfoka lehet, akciódús, gondolkodtató, és legfőképp elejétől végéig szórakoztató. Márpedig ez a szentháromsága, vagy stílszerűen Szent Grálja egy jó videojátéknak – de ki is tudhatná jobban mindezt, mint a jó öreg Ron Gilbert...«

»Ebben a kikötőben mindent lehet. Főleg eltévedni...

MŰFAJ»	»AKCIÓ-RPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

www.pcguru.hu/1122

»Klasszikus kalandjáték Ron Gilbert módra és még klasszikusabb hack 'n' slash Diablo-stílusban? Őrültségnek hangzik, de mi imádjuk az őrült dolgokat...Hajrá, Ron!

»KREDENC

PRO
»Két remek műfaj elegye, nyakon öntve fergeteges humorral, sajátos képi világgal.

KONTRA
»A pörgős hentelés és a nyugis kalandozás egységesítése, összepárosítása nagy falat...

pcguru

FIZESS ELŐ MOST

ÉS GARANTÁLJUK, HOGY VÉGIG JÁTSZOD A KARÁCSONYT!

EZT NEM ÉRDEMES KIHAGYNI!

**1 ÉVES ELŐFIZETÉS
MOST 30% KEDVEZMÉNNYEL,
CSAK 16 990 FT**

**FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
TÖBB, MINT 15% KEDVEZMÉNNYEL,
MOST CSAK 9990 FT!**

1 éves előfizetés esetén a következő játékokból választhatsz:

»DRAGON AGE : VÉRVONALAK »NEED FOR SPEED: SHIFT »COLIN MCRAE DIRT 2

»OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Féléves előfizetés esetén az alábbi ajándékok egyike a tied:

»4 GB-OS USB KULCS vagy »1 ÉVES GEO MAGAZIN ELŐFIZETÉS.

LEPD MEG MAGAD TUDÁSSAL!

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni?

1. Keresd fel a http://shop.motorpresse.hu vagy a www.itmediabolt.hu weboldalt
2. Vagy küldj e-mailt az mpb@motorpresse.hu címre
3. Vagy hívd terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os, 06 1 577 2635-ös telefonszámok egyikén

A féléves előfizetés 6 lapszámot,
az 1 éves előfizetés keretében 12 lapszámot postázunk.

Az ajándékot a befizetést követően, automatikusan postázzuk.

Az első postázás időpontja: 2009. december 10.

A meglévő, folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban változtatni.

Ha van élő előfizetésed, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, úgy meghosszabbíthatod jelenlegi előfizetésedet ezen akció keretében. Ebben az esetben megrendelésekor kérjük jelezni, hogy még élő előfizetéssel rendelkezel.

Az akció érvényes: 2009. december 31-ig.

Ha új előfizető vagy és az előfizetési díjat befizeted 2009. november 24-ig, úgy a 2009. december 10-én megjelenő, 2010/01-es megjelenési számú PC Guru magazinnal indul az előfizetésed, ha 2009. december 14-ig fizeted be, akkor a 2010. január 7-én megjelenő PC Gurut kapod először és ha későbbi a befizetés, akkor a 2010. február 4-én megjelenő 2010/03-as megjelenési számtól kezdjük meg a kézbesítést.

motor presse budapest

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

»fejlesztő: Infinity Ward »kiadó: Activision »web: modernwarfare2.infinityward.com/

Majdnem pontosan hat évvel ezelőtt a Medal of Honor fejlesztőcsapatából kivált 21 ember egy olyan játékot tett le az asztalra, aminek folytatásai ma már a legjobban várt programok közé tartoznak. Kerek két évvel ezelőtt érkezett ezen sorozat negyedik része, a Call of Duty: Modern Warfare, ami azóta is milliók szórakozását biztosítja nap mint nap. A recept pofonegyszerű volt, a játékot korábbi FPS-ek és akciófilmek elemeiből gyúrták össze, hogy a végeredmény a monitorunkon váljon egy hihetetlen adrenalinbombává, megspékelve a single játékélményt egy minden addiginál jobb többszereplős játékmóddal, ami mai napig a legnépszerűbb online csatározásoknak ad helyet konzolon és PC-ken egyaránt. Két évvel a Modern Warfare megjelenése után most végre elérkezett a pillanat, hogy kezünkbe vehetjük a folytatást, amely pontosan ott veszi fel a történet szálait, ahol legutóbb abbahagytuk.

irta» CHRIS

»CSITT LEGYEN!«

A rengeteg balhét a Modern Warfare 2 körül csak tetézte, amikor kiderült, hogy a konzolos változatban nem engedélyezett az egyéni party chat használata, tehát a játék letiltja, hogy barátainkkal kommunikálhassunk egymással – ha kettőnél többen vagyunk. Ezért kizárólag csak úgy beszélhetünk, ha az egész csapat hallja, tehát vagy angolul, vagy sehogy. PC-n persze ott a Ventrillo vagy a Team Speak program, de konzolon nincs erre lehetőség, s ez jelentette a legnagyobb érvágást nekünk..«

»Little Birdökön érkezünk a Gulagra, F-15 támogatással.

»Washingtonban már lőttek a politikának.

A programmal szemben felállított elvárásaink magasak voltak. Túl kellett szárnyalnia egy majdnem tökéletes első részt, megfelelnie a rajongók legkülönfélébb nyavalyáinak (bár ez utóbbi nem igazán hatotta meg a fejlesztőket), és persze letenni valami olyat az asztalra, ami képes lesz életben tartani a márkanevet még legalább egy évig, amíg befut a következő rész. És hogy sikerült-e mindez? Nos, cikkünkben megpróbálunk választ adni erre a kérdésre.

PÁR SZÓ A SZTORIRÓL

Kezdjük rögtön a történettel! Valószínűleg még mindenkiben élénken élnek az emlékek a negyedik rész végéről, amikor is sikerült megszabadítanunk a világot Imran Zakhaevtől, az ultranacionalista orosztól, aki majdnem eltörölte az USA keleti partját nukleáris arzenáljával. Zakhaev ugyan meghalt, de követői erősebbek, mint valaha. Köztük van egy különösen veszélyes alak, Makarov, aki azonnal átveszi Zakhaev kényszernyugdíjaztatása után az ultranacionalisták vezetői helyét, s mindent ott folytat, ahol annak idején abbamaradt. Akik nem kíváncsiak a történet részleteire, most ugorjanak egy alcímnyit a cikkben, ugyanis folytatjuk a sztori boncolgatását!

Nos, ott tartottunk, hogy elindul a játék, mi pedig két rövid küldetést követően megismerkedünk a Modern Warware 2 történetének két új szereplőjével, nevezetesen Joseph Allen őrvezetővel, valamint Gary „Féreg" Andersonnal, akik közül az előbbit besorozzák a CIA kötelékébe, s beépül Makarov szervezetébe. Rögtön a történet elején, azaz a harmadik bevetés alkalmával (összesen 16 található a játékban) találkozhatunk minden idők legfelháborítóbb, leggyomorforgatóbb küldetésével, ahol Allen őrvezető (aki álnéven Alexei Boromirként tevékenykedik) társaival egyetemben egy moszkvai repülőtéren halomra gyilkolja az embereket. Persze Boromir irányítását mi kapjuk, így részesei lehetünk minden idők legnagyobb vérfürdőjének. A mészárlás után viszont a rosszfiúk leleplezik Allent. Lelövik és elmenekülnek, kirobbantva ezzel egy hatalmas nemzetközi konfliktust, amelyben az oroszok az Egyesült Államokat teszik felelőssé a vérengzésért. Ezen a ponton felgyorsulnak az események, s újabb szereplő érkezik a megcsappant stáblistára, méghozzá James Ramirez közlegény, akivel az amerikai anyaföldet kell megvédenünk a bosszúszomjas orosz katonáktól. Eközben Gary „Féreg" Anderson és az előző részből ismert McTavish egy különleges osztag keretén belül megpróbál bizonyítékot keresni Makarov ellen, akinek első nyoma Rio De Janeiróba vezet. Innentől kezdve folyamatosan két szereplő között váltogat a program, és ellátogatunk Virginiába, Washingtonba, Brazíliába, sőt, még Oroszországban is tiszteletünket teszszük, és a játék végén a történet valami elképesztő csavarral válik majd még érdekfeszítőbbé. Az egész sztori, tehát az egyszemélyes kampány nem tart tovább, mint 5-6 óra. Ezt az időintervallumot a második nehézségi szinten produkálja a program, és első végigjátszás során mi ezt a fokozatot javasoljuk mindenkinek, csak hogy ki ne zökkenjetek az események magával ragadó tempójából. Bár ez az 5-6 óra első hallásra kevésnek tűnik, mégis felér 40 óránYi egyéb játékos élvezettel. Bármilyen közhelyesnek is hangzik, az egész olyan, mintha megnéznénk három szuper jó mozifilmet, aminek ráadásul mi vagyunk a szereplői. Az események láncolata, a képernyőre varázsolt élmény (amely nagyjából követi a negyedik rész által kitaposott utat), olyan állkiakasztós pillanatokkal, feledhetetlen jelenetekkel ajándékozza meg az egyszeri játékost, amire eddig FPS esetében még csak egyszer volt példa: a Modern Warfare

»A MW2 jelenleg a legtöbb példányban előrendelt játék.«

Folyt. 44 old.

»Gyűjtői kiadás, csak a fanatikusok számára

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - PRESTIGE EDITION

A Modern Warfare 2 gyűjtői változata igazi csemegének számít, főképp más játékok gyűjtői változatához képest. A dobozban található egy éjjellátó készülék, egy könyv tele fegyver- és egyéb koncepciós rajzokkal, valamint egy kód, amivel letölthetjük az első részt. Ehhez persze igen borsos ár is társul, tudomásunk szerint 33,000 forint körüli áron kapható, de ebbe már nem fért bele az elem.«

Hat óra alatt a világ körül...

2

Küldetés helye: Washington D.C.
Különítmény: US Rangers
Feladat leírása: Ramirez közlegény mindent megtesz, hogy megvédje hazáját az orosz csapatoktól, a Fehér Ház romjai között már úgy tűnik, hogy minden remény szertefoszlott. Annyi embert kell magával rántania, amennyit csak tud.

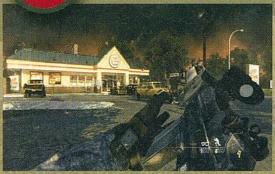
1

Küldetés helye: Virginia
Különítmény: US Rangers
Feladat leírása: A második fejezet első küldetése Virginia délkeleti részén kezdődik, ahol már megkezdték az inváziójukat az orosz csapatok. Hamburgerestől hamburgeres bódéig fogunk menekülni, s ízelítőt kapunk a Predator irányításából.

3

Küldetés helye: Rio De Janeiro
Különítmény: Task Force 141
Feladat leírása: A moszkvai incidens alkalmával használt lövedékek után kezdünk el nyomozni Gary "féreg" Andersonnal, ugyanis a szálak egyenesen Rióba vezetnek. A brazíliai nyomornegyedben végigüldözzük a gyanúsítottat.

1

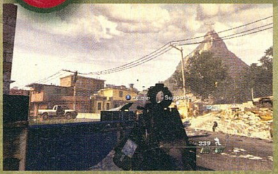


Virginiában igazán forró a levegő, folyamatosan húznak el fejünk felett az orosz vadászgépek és csapatszállító egységek. A pályán rengeteg ejtőernyős SpecNaz katonával kerülünk szembe, akik páncélos támogatást is kapnak.

2

Washington már alig ismerhető fel, katonáink elgyötörtek, fáradtak, és már semmilyen támogatásra nem számíthatnak. Mikor már minden veszni látszik, egy különös esemény a visszájára fordítja az előnyöket.

3



Rio De Janeiro két küldetés erejéig lesz játszható, amelyekben könyörtelenül végeznünk kell mindenkivel, aki a nyomozásunkat akadályozza. Hihetetlen rohanás az egész pálya, főleg a második része, amikor a menekülésé a főszerep.

Kiválogattuk a legérdekesebb küldetéseket, és azok helyszíneit, ahova ellátogatunk majd a játék 18 bevetése során. A számok nem a küldetések sorrendjét hivatottak megmutatni, csupán a képek könnyebb párosítása végett kerültek az oldalra.

4

Küldetés helye: Moszkva
Különítmény: CIA (beépült küldetés)
Feladat leírása: Beépülünk Makarov bandájába, aki Moszvában egy véres merényletet hajt végre, aminek mi is résztvevői lehetünk. A vérengzés végeztével a CIA emberét lelövik, bizonyítékként hátrahagyva, hogy amerikai elkövetőkről van szó.

6

Küldetés helye: Olajkitermelő platform
Különítmény: Task Force 141
Feladat leírása: Egy különleges különítmény keretében, tengeralattjáróval érkezünk az orosz partokhoz, ahol egy jól védett olajfúrótoronyból kell túszokat kimenekítenünk. Itt találkozunk először az újdonságként megjelenő rajtaütés opcióval.

5

Küldetés helye: Afganisztán
Különítmény: Task Force 141
Feladat leírása: John Price és MacTavish századosokat egészen Afganisztánig vezetik a szálak, akik végül kénytelenek teljesen egyedül folytatni a nyomozásukat. A játék első kettő és utolsó három küldetése itt játszódik.

4

Beépültünk Makarovhoz, majd a moszkvai repülőtéren azon kapjuk magunkat, hogy egy géppuskával a kezünkben mészároljuk a civil lakosságot. A játék legmegbotránkoztatóbb része, amit akár tovább is léptethetünk.

5

A játék vége felé történik még egy fordulat, amit nem áll szándékunkban lelőni. Nem úgy, mint azt a négyszáz különlegesen képzett zsoldost, akikkel összefutunk Afganisztánban, s eljutunk a játék végkifejletéhez.

6

Oroszország keleti partján rengeteg civilnek álcázott katonai installáció található, köztük a küldetésünk helyszínéül szolgáló olajplatform. A USS Dallas fedélzetéről kerülünk ide, és az elsődleges célunk a túszmentés lesz.

esetében. A kampányban egyébként feltűnnek még egyéb szereplők is, mint például MacTavish százados és John Price, valamint egy rövid időre egy asztronautával is szétnézhetünk a világűrben.

RÉGI RECEPT, ÚJ HOZZÁVALÓK

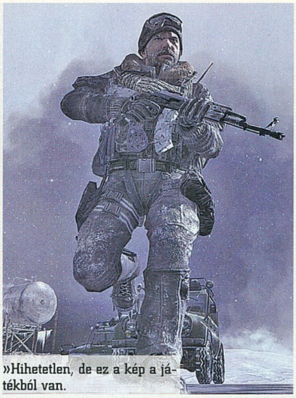
Ahhoz persze, hogy az egész ne csak monoton ismétlése legyen az előző résznek, az Infinity Ward jó néhány újdonsággal színesítette a játékmenetet, melyek közül talán a legötletesebb a rajtaütés lehetősége. Itt arról van szó, hogy jó néhány pályán fel-feltűnnek olyan épület- vagy szobabejáratok, melyeken keresztül rajtaütéseket mérhetünk ellenségeinkre. Ilyenkor egyszerűen csak ráhelyezzük a robbanótöltetet az ajtóra, majd a detonációt követően egy rövid időlassítás következik, ami közben lehetőségünk nyílik a teremben lévő egyének ártalmatlanítására. A negyedik részben található AC-130-as operátoraként eltöltött emlékezetes percek sajnos csak a Spec Ops módban elevenednek újra, viszont a kampány idejére kapunk egy hasonlóan ütős Predator robotrepülőgép-irányító laptopot, amelynek segítségével átvehetjük az irányítást a masina fegyverzete felett, s rakétáit rávezethetjük a kívánt célterületre. Mindezt persze heveny tűzharc közepén, úgyhogy a nagybetűs hangulat itt sem marad el. Természetesen mint megannyi folytatásban, ezúttal is rengeteg új fegyver kapott helyet a játékban. Az igazi csemege viszont az új fegyverekre akasztható kiegészítők megjelenése, melyek közül bár a legtöbb csak újfajta irányzék, azért akad köztük két különlegesebb darab is. Az egyik ezek közül a mozgásérzékelő, amely az Aliens filmből ismert fegyverre akasztható ketyere, segítségével elég pontosan behatárolhatjuk, merre találhatók az ellenfeleink. A másik egy hőképirányzék, ami végre értelmet ad a füstgránátok használatának, ugyanis ennek segítségével átlátunk majd a ködfelhőkön, s éles képet kapunk bármilyen életformáról, ami fegyverünk csöve elé téved. A játék kampányának közepén kerül kezünk közé az egyik legérdekesebb fegyver, ami nem is igazán fegyver, hanem egy hatalmas golyóálló pajzs, ami mögé bújva szinte teljesen védettek leszünk a ránk zúduló golyók elől. Természetesen a gránátok és egyéb robbanóanyagok ellen nem sokat véd, és semmilyen fegyvert nem használhatunk, ha kezünkben tartjuk, de érezhetően nagy hangsúlyt fektette a készítők, és ennek az extrának igazából a többszereplős játékmódban fogjuk hasznát venni.

GRAFIKA ÉS HANGOK

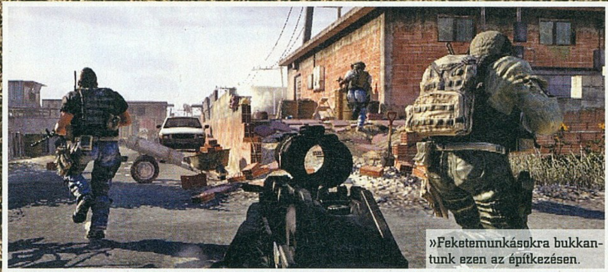
Ha szigorúak akarnánk lenni, azt mondanánk, hogy nem sokat változott a játék grafikája az előző rész óta, de ez csak részben lenne igaz. Először is már az előző rész is eszméletlen jól nézett ki, még akkor is, ha olyan brutálisan kinéző játékokkal együtt jelent meg, mint a Crysis. A CoD4 nélkülözte a legtöbb különleges shader-effektet, vagy legalábbis nem akart többnek látszani, mint amilyennek egy jó FPS-nek kell lennie. A cél a folyamatos magas framerate volt, hogy egy pillanatra se akadjon meg a játék. Nagyjából ez a cél lebegett a készítők orra előtt a Modern Warfare 2 készítésekor is. A játék hihetetlen jól néz ki, még annak ellenére is, hogy az új játékosmodelleken, azok mozgásain és a részletesebben kidolgozott pályákon kívül nem sok minden változott az előző részhez képest. De ez a kevéske változás is rengeteg pluszt ad a játékélményhez, hiszen a sokkal több berendezési tárgy, és a katonák kibővült mozgáskultúrája már-már tökéletes látványvilágot tár a szemünk elé. Ez utóbbi – mármint a szereplők mozgása – a legdöbbenetesebb minden változás közül, hiszen a karakterek minden sarkon, minden lépéskor, mozdulatkor úgy viselkednek, ahogyan azt az életben is elvárnánk tőlük. Hasonlóan vélekedünk a hanghatásokról is, melyekből nagyon nehezen tudtak volna többet nyújtani számunkra az előző részben tapasztalt maximumnál. A hangok ezúttal is a lehető legideálisabb módon igyekeznek támogatni a látványt, olyannyira, hogy néha már úgy érezzük, hogy nem is egy játékot, hanem egy nagy költségvetésű akciófilmet nézünk. A záporozó golyók, a robbanások, a katonák szövegei mind-mind sokban hozzájárulnak ehhez. Emellett a készítőknek sikerült egy Oscar-díjas zeneszerzőt is felvonultatni a játék mellett, aki nem más, mint Hans Zimmer. Nevéhez olyan filmek dallamai fűződnek, mint a Szikla, a Gladiátor vagy a Sötét Lovag, s ezúttal is egészen elképesztő zenei aláfestéssel dobja fel az amúgy is remek hangulatú játékot.

»HŐBÖRGŐ JÁTÉKOSOK«

A megjelenés előtt játékosok szűk csoportja (a teljes vásárlóbázishoz képest persze) nemtetszésének adott hangot, mikor is fény derült pár részletre a játékkal kapcsolatban. Két komolyabb dologról volt szó. Az egyik, hogy kiderült, hogy a MW2 esetében nem lesz lehetőségünk dedikált szerverek felállítására, amiket eddig bárki létrehozhatott saját klánjának – amin aztán azt futtatott, amit csak akart (akár tört szervert is). A döntés logikusan átgondolkodva érthetővé válik, hiszen ezzel alapvetően két dolgot érnek el: kizárják az összes kalózmásolatot futtató játékost a többszereplős csatározásokból, valamint egyidejűleg leszámolnak a csalókkal is, aminek szerkesztőségileg örülni tudunk.«



»Hihetetlen, de ez a kép a játékból van.

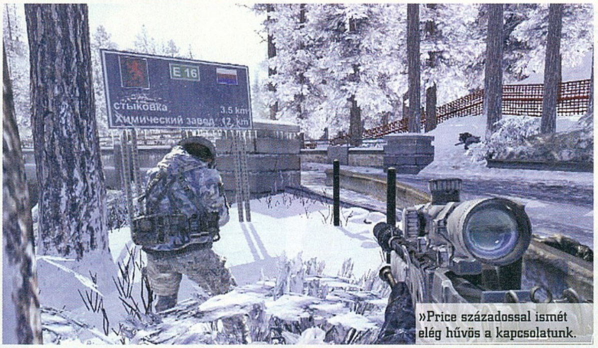


»Feketemunkásokra bukkantunk ezen az építkezésen.

»A Spec Ops mód kooperatív játékkal egészíti ki a CoD-ot.«

KÜLÖNLEGES HADMŰVELETEK

Manapság népszerűnek, sőt mi több, lassan kötelezőnek számít minden nagyobb játék esetében a kooperatív játékmód megjelenése, amiből a Modern Warfare 2 sem maradhatott ki, amennyiben meg akart felelni a divatos normáknak. Az egyszemélyes kampányt kifejezetten úgy készítették el, hogy lehetetlenség lett volt két szereplő szemszögéből végigjátszani azt, ezért a játék főmenüjébe bekerült egy úgynevezett Spec Ops Mode, amelyben kielégíthetjük kooperatív szórakozásra való igényünket. A menübe lépve különféle csoportok nevét látjuk, melyeken belül 5-6 rövid küldetés található, amik a legkülönfélébb játékmódokból kerültek ki. Léteznek egyszerű, nyomulj előre a lőtéren és lőj le mindenkit típusú esetek, vagy olyanok, ahol hullámokban érkeznek a nyakunkba az egyre nagyobb létszámmal bíró ellenfelek, akiket egy magaslatról mesterlövész puskával és Predator repülőgép segítségével ritkíthatunk. Emellett található motoros szán verseny is, ahol az idő lesz az ellenfelünk, valamint olyan küldetések, melyeket kizárólag ketten játszhatunk. Ez utóbbiak a legérdekesebbek mind



»Price századossal ismét elég hűvös a kapcsolatunk.

»CSAK TIZENNYOLC?«

A játék megjelenését megelőző másik rengeteg hozzászólást kiváltó hírtéma az volt, hogy egy héttel a megjelenés előtt felrebben a pletyka, hogy a maximális játékosszám szerverenként „csak" tizennyolc fő lehet, azaz legfeljebb kétszer kilenc ember mérheti össze erejét a játék harcterein. Ez sokak szerint kevés, szerintünk meg az, hogy mennyire kevés ez a szám, mindig a térkép mérete dönti el. A Call of Duty: World at War esetében számunkra egyértelműen bebizonyosodott, hogy az igazán ütős játékélményhez tökéletesen elég akár a kétszer nyolc fő is.«

közül, hiszen a két játékos közül az egyik légi fedezetet biztosít a felszínen kommandírozó csapattársának, legyen szó akár AC-130-asról, vagy akár Blackhawk helikopterről. A bevetéseken nehézségtől vagy teljesítményünktől függően csillagokkal jutalmaznak minket, melyekkel további küldetéseket nyithatunk meg a Spec Ops Mode-ban. Olyannyira élvezetes küldetéseket találhatunk itt, hogy talán nem túlzás azt állítanunk, hogy a Spec Ops Mode része a játéknak jobb, mint az egyszemélyes kampány és a multi együttvéve. Na jó, a multit nem tudja lepipálni semmi sem...

»Sajnos a riói karneválról lekéstünk, maradt a takarítás.

»Még mindig a többszereplős mód miatt imádjuk a Call of Dutyt, ami ezúttal képes volt felülmúlni még önmagát is. Több száz új fejlesztés, új perkek, kill streakek, plusz Spec Ops Mode. Imádjuk!«

VAN EGY PERKED?

A feledhetetlen kampány és a kihagyhatatlan Spec Ops mode mellett a Call of Duty-sorozatokhoz hűen ezúttal is a többszereplős játékmód az igazi húzóág a programon belül, ez a rész is hihetetlen mennyiségű újításon, fejlesztésen esett át. Játékmódokból a hagyományos csatarózásokban mérhetjük össze erőinket, ahol a legnépszerűbb még most is a Team Deathmatch, de ezen kívül még található Domination (3 zászlót kell foglalni), Demolition (bombákat kell hatástalanítani vagy felrobbantani), vagy a Headquarters is, ahol egy a térképen megjelenő bázist kell védenünk. Ezeket a játékmódokat hasonlóképp az előző részekhez úgy nyithatjuk meg, ha elérünk egy bizonyos szintet a karakterünkkel, akit természetesen mindenért jutalmaz a játék: lelőttél 10 embert guggolva? Nesze itt van 1000 tapasztalati pont. Csípőből tüzeltél 10 emberre? Nesze még 2500. Bónusz tapasztalati pont jár falon átlövésért, ha megbosszuljuk azt, hogy lelőttek, vagy ha egyszerűen csak megakadályozzuk az ellenfelet abban, hogy magasabb Kill Streakre kerüljön, azaz elhalálozás nélkül több emberrel végezzen. Perkek szintjén is rengeteg változás történt, rengeteg új és hasznos képességet akaszthatunk magunkra. Egyszerre három Perk lehet aktív karakterünkön, melyek közt megjelentek az olyanok, mint a Scavenger (segítségével lőszert veszünk magunkhoz a lelőtt katonáktól), vagy a felülmúlhatatlan Hardline, amivel eggyel kevesebb Kill Streak kell, hogy előhívjuk a támogató képességeket (UAV, AC-130, stb.). Külön érdekesség, hogy ezek a Perkek már fejleszthetők is, ha elegendő ideig használjuk azokat. Emellett a három választható Perk mellé megjelentek az úgynevezett Death Streakek, amiket akkor kaphatunk meg, ha zsinórban háromszor meghalunk. Ide került a közutálatnak örvendő Martyrdom vagy a Final Stand, de megjelentek újak is, mint például a Copycat, amivel lemásolhatjuk gyilkosaink teljes felszerelését. Ezen felül teljesen egyedire szabható gamertageket is készíthetünk magunknak több mint 300 grafikai elemből, amiket ugyancsak játék közben bonthatunk ki, és akkor még nem beszéltünk az új Kill Streak elemekről, amiket játék közben hívhatunk le, s ezúttal egyénire is szabhatjuk azokat, hogy mikor melyiket válasszuk (legfeljebb 3 lehet nálunk). Bonyolultan hangzik? Nos, az is, de a multiban eltöltött 6-8 óra után majd teljesebb képet kaptok az egészről.

VÉGTELEN TÖRTÉNET 6

Most, hogy végeztünk a cikkírással, leadtuk a magazin utolsó oldalait is, már alig várjuk, hogy végre rátenyereljünk a Modern Warfare indítóikonjára, s belevessük magunkat a kampánymód legnehezebb módon történő újrajátszásába, valamint abba a multis őrületbe, ami legalább fél évre ismét képes lesz odaszegezni minket a monitorok elé. Cikkünk megjelenésekor már egy héttel járunk a Modern Warfare 2 hódító hadjáratának megkezdése után, ami minden bizonnyal minden eladási rekordot megdönt majd, és isteni szintre emeli az Infinity Ward csapatát. Most már megértjük, miért került át tucatnyi játék megjelenése a jövő évre, s hogy miért nem akart senki a legújabb Call of Duty játékkal egy időben a boltok polcaira kerülni: egyszerűen esélyük sem lett volna, ha választás elé kényszerül a játékos. A Modern Warfare 2 minden tekintetben tökéletes alkotás, az év, vagy akár az évtized legjobb akciójáték cím jogos követelője.«

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»98%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

www.pcguru.hu/1584

»Minden izében tökéletes alkotás. Magasan volt a léc, de a folytatásnak mégis sikerült még feljebb helyeznie azt, megalkotva így az évtized egyik, vagy talán legjobb akciójátékát.

»CHRIS

PRO »Páratlan egyszemélyes, hihetetlen Spec Ops, plusz egy kiemelkedően jól sikerült multis játékmód.

KONTRA »Aki irtózik a jól felépített, de előre rögzített, szkriptelt eseményektől, csalódhat a játékban.

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GeF 6600GT/Radeon 1600XT, 12 GB HDD

»95%«

★★★★★★★★★

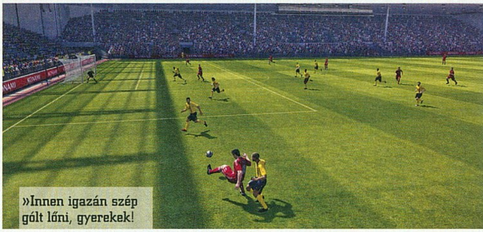
PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

»fejlesztő: Konami
»kiadó: Konami »web: www.konami.com

Majdnem, majdnem, de mégsem...

A japán Konami fejlesztői által készített Pro Evolution Soccer-sorozat rajongóinak annak ellenére sincs okuk szomorkodni, hogy a „nyerő tizenegy" idén bizony az EA Canada FIFA csapatához igazolt.

irta» MO



»Innen igazán szép gólt lőni, gyerekek!

A konzolos verziók tekintetében idén egyértelműen a FIFA10 viszi el a pálmát a két futballjáték-óriás küzdelmében, mert hiába finomodott, fejlődött tavalyi önmagához képest a PES, az EA újdonsága mellett most bizony labdába sem rúghat, hogy stílszerűen fogalmazzak. A Konami sorozatát kedvelők azért megnyugodhatnak, a számos (jobbrosszabb) változáson átesett PES 2010 így is korrekt és vállalható darab, de azért az már most jól látszik, hogy jövőre ennél sokkal többet kell letenniük a japán fejlesztőknek az asztalra, ha versenyben akarnak maradni a nagy riválissal.

ELPUSKÁZOTT ZICCEREK

A letisztultnak koránt sem nevezhető új menürendszert átnézve örömmel állapíthatjuk meg, hogy a PES 2010-ben ismételten találkozhatunk Bajnokok Ligája kiírással, a menedzser opciónak megfelelő Mester Ligával és a persze az egyetlen aranylábú nevelgetésére szolgáló „Became a Legend" játékmóddal is. Aztán sajnálkozhatunk, hogy az ezek mögött megbúvó tartalom vajmi keveset változott, esetleg a nem megfelelő irányba haladt a módosítás. Megannyi ziccer, kihasználatlanul. Amit azonban egyértelműen pozitívumként említhetünk, az a grafikai előrelépés. A Konami, ígéretéhez hűen, rengeteget dolgozott rajta, és el kell ismerni, hogy a PES ugyan összességében még mindig szerényebb megjelenéssel bír, mint a FIFA, azonban a látvány bizonyos részleteiben már felülmúlja a vetélytársát. Az átvezető animációk gyönyörűek (az öltözőből való kifutás pillanatai, a visszajátszások stb.), a játékosok arcvonásai pedig megdöbbentően élethűek, ráadásul nem csak a C. Ronaldo-féle megasztárok ismerhetők fel első pillantásra. A fény-árnyék hatások megjelenítése pedig még ezeket is felülmúlja: a stadionok nappali és éjszakai fényviszonyait elképesztően jól elkapták, a közeli képeken pedig még a játékosok kezén árnyékot vető szőrszálak is jól kivehetőek. Kár, hogy maga a futball része a játéknak már kevésbé kidolgozott, kevésbé szép, és nem csak megjelenésében. Pedig ezen a téren is igyekeztek villantani a Konami fejlesztői, hiszen a PES történetében először sikerült mozgásérzékelő hacukába öltöztetett futballista mozdulatai alapján elkészíteni a különböző játékosanimációkat, az alany pedig nem kisebb név volt, mint Lionel Messi, a Barcelona argentin csillaga. Azonban az apró termetű támadó hiába vezette a labdát, cselezett, rúgott kapura a stúdióban, a virtuális futballpályán mindebből már nem sok látszik. A legfájóbb, főként a FIFA 360 fokos cselezési rendszerét látva, hogy a PES-ben a szabad mozgásnak még csak az illúziója sincs meg, a játékosok mintha láthatatlan egyenesek mentén futkorásznának a pixelpályán. Persze a tavalyihoz képest több irányba mozdulhatunk, de mégis erősen érződik ez a fajta darabosság a játékmeneten (nem beszélve a szokásos robotszerű futásanimációról), ami nem csak a PES esztétikai élményéből von le jócskán. A játékosok így nehézkesebbek, lassabban reagálnak, kevésbé élvezetes irányítani őket, és ekképp a végeredmény sem tűnik

KONAMI

»A NAGY KIADÓ FIGYEL

AVAGY A KONAMI NEM MEGY EL SZÓ NÉLKÜL A RAJONGÓK ÖTLETEI MELLETT

A PES-játékosok online összegyűjtött javaslatai alapján a Konami fejlesztői több hasznos újítással is előrukkoltak. Például a Bajnokok Ligája ezentúl már nemcsak külön menüpontból érhető el, hanem a Master League és a Became a Pro játékmódokban beépítve is. Az már csak hab a tortán, hogy nemcsak a BL-ben, hanem a második számú kupasorozatban, az Európa Ligában is pályára léphetünk csapatunkkal az új szezonban.«

»NEM FOGY...«

Úgy tűnik, hogy a Konaminál előre ittak a medve bőrére, legalábbis ami a PES 2010 várt eladási számait illeti. Ugyan a megjelenését követően sikerült a brit eladási lista élére ugrania, letaszítva ezzel az első helyről a két héttel korábban megjelent FIFA 10-et, ám a hárommilliós nyitókészlettel induló PES 2010-ből majd 40%-kal kevesebb fogyott, mint a tavalyi epizódból ugyanennyi idő alatt. Érdekes módon a PC-s verzió fogyott a legrosszabbul (2%), míg a PS3 lemezek közül talált gazdára a legtöbb (66%).«

túlságosan élethűnek. Pláne, hogy még a fizikán is akadt volna fejlesztenivaló. Néha a virtuális focisták az egymással történő ütközések után rendíthetetlen ólomkatonákként baktatnak tovább, olykor pedig a hatalmas lövések is minden látható következmény nélkül pattannak le róluk. Az MI is hasonlóan buta néha, bármiféle cselezés nélkül az üres területeken haladva akár félpályáról indulva is begyalogolhatunk az ötösig anélkül, hogy a védők sikeresen közbe tudnának lépni. Ezek a hibák ugyan nem fordulnak elő sokszor a játék során, de ahhoz elégszer, hogy megzavarják a felhőtlen játékélményt. Szerencsére azért akadnak szépen kidolgozott új mozdulatsorok is, például okáért ilyenek a tetszetősre sikeredett csukafejesek és a kapáslövések, de a teljesen új fizikát kapó háló rezgése, lebegése is dicséretes megoldás. És ha már a gólonkál tartunk, a távoli lövések sokkal hatékonyabbak lettek, és a gólszerzési lehetőségek, variációk száma is jelentősen megnövekedett, még ha olykor teljesen irreális mozdulatot követően is kerül a laszti a hálóba. Ami viszont katasztrofális, az az új tizenegyeslövő rendszer. A büntetőket ezúttal teljesen érthetetlen módon oldalsó kameraállásból mutatva végezhetjük el, ami azért borzasztó zavaró, mert nem látni pontosan, hogy a labda hol fog kikötni a lövés következtében. Mondjuk a megszokott szögből látva sem lenne egyszerűbb értékesíteni a tizenegyest, mert rejtély, hogy miként kell elvégezni azt. Ha csak egy leheletnyivel is tovább húzzuk az irányt, már méterekkel célt tévesztünk, és a lövés erősségét sem könnyű szabályozni: a legkisebb nyomásra is már izomból küldi (jó esetben) kapura a labdát a játékosunk.

WAYNE ROONEY? INKÁBB SIR ALEX!

A legkomolyabb és egyben leghasznosabb újítások a taktikai részleget érintik, hiszen ahogyan azt a fejlesztők is hangsúlyozták, a játék ezen részére feküdtek rá leginkább a programozás során. Ez meg is látszik a végeredményen, hiszen elképesztő taktikai arzenál áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy saját elképzelésünk szerint alakítsuk ki választott csapatunk játékát. Tulajdonképpen már a barátságos mérkőzéseken sem célravezető rögvest a kezdőrúgáshoz navigálni, mert nem elég, betéve tudni az összes csel gombkombinációját, ha a csapatunk „elképzelés" nélkül fut ki a pályára. Egy kicsit meg kell tanulnunk vezetőedzőként is gondolkozni, hogy igazán jó PES-játékossá válhassunk. Az alapfelálláson, és a kezdő tizenegyen túl ugyanis az újdonságnak számító csapat stílus (Team Style) menüpontban nyolc csúszka segítségével (játékosok helyezkedése, letámadás mértéke stb.) kell meghatároznunk a játékunk alapvető koncepcióját, majd ezt tovább finomíthatjuk a játékosok egyéni stílusának beállításaival. Ez szintén újdonság a PES történetében: minden egyes játékos más és más úgynevezett kártyacsomaggal rendelkezik, melyeket a Playing Style Cards menüpontban tekinthetünk meg. Az adott kártya aktiválásával speciális mozgásokat és játékfelfogást követelhetünk meg futballistáinktól. Megkérhetjük például Dani Alvest, hogy a szélen felfutva kövesse a támadásokat, Messit, hogy a szélről befelé húzva cselezzen, Xavit pedig, hogy tartsa meg az

»URZICENI IGEN, DEBRECEN NEM?«

A bajnokságok, klubcsapatok licencének és a játékosadatbázis nagyságának tekintetében a Pro Evolution Soccer sajnos sosem állt túl jól, és nagy meglepetésre idén se számítsunk ez ügyben. A választható bajnokságok között továbbra is csak a legnagyobbakkal találkozhatunk, és hiába a Bajnokok Ligája kiírás, a Debreceni VSC még sincs a választható csapatok között, (számomra érthetetlen, hogy a szintén BL-résztvevő Unirea Urziceni viszont ott van, holott a román bajnokság ugyanúgy hiányzik a PES-ből, mint a Soproni Liga) több kisebb klubcsapathoz hasonlóan. Rengeteg csapat továbbra sem a saját nevén fut a játékban, így találkozhatunk az angol élvonalban a Man Blue (Manchester City), a London FC (Chelsea) és a North London (Arsenal), a spanyol bajnokságban meg az ALM Rojo/Blanco (Almeria) vagy a Zar Blanco/Azul (Zaragoza) együttesével. Ideje volna orvosolni ezt a problémát.«

egészséges egyensúlyt a támadások szervezése és a védő feladatai között. A játékosok egyéni képességei is jobban átláthatóak, mivel az eddigi nyolcszögletű grafikus megjelenítés helyett 0-100-ig terjedő pontskálán olvashatjuk le azokat. Ezen új opciók segítségével már-már menedzserjátékhoz illő aprólékossággal tervezhetjük meg a nyerő taktikát, amit azután a pályán tényleg egy az egyben viszontláthatunk. Egyébiránt a különböző játékmódok nem sokat változtak. Például a menedzsermód a kaotikus új menürendszert és néhány apróságot (ifik edzése, pénzügyek kiterjedtebb kontrollálása, realisztikusabb játékosvásárlás) leszámítva egy az egyben ugyanaz, mint az elmúlt esztendőben. Ahogyan írtam, egyértelműen csiszoltabb játék az új PES, mint elődjei, de a fejlődés sajnos csak tavalyi önmagához képest észrevehető. Az ős PES-rajongókat biztosan hosszú hónapokra leköti majd így is, de ez vajmi kevés a vérmes bajnoki reményekhez.«

»Ez most akkor foci? Vagy kosárlabda? Vagy mi...?

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1626

»A PES 2010 ismét nem tudott trónt fosztani, habár PC-n még mindig jobb, mint a FIFA 10, így ha nincs konzolod, akkor mindenképpen ezt válaszd.

»MO

PRO »Tökéletesen testre szabható taktika, gyönyörű fényhatások és Bajnokok Ligája.

KONTRA »Kevés újítás, darabos mozgás, néhol irreális fizika és botrányosan rossz büntetőrúgási rendszer.

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MV VGA SM 2.0, 8 GB HDD

»85%«

Nem gyengéknek való határvidék

Sivatag, vér, pörgés – leginkább így lehetne három szóban jellemezni a játékot, ami új értelmet ad az akció-szerepjátékok műfajának.

írta» MIGUEL

BORDERLANDS

»fejlesztő: Gearbox »kiadó: 2K Games »web: www.borderlandsthegame.com

»A játék négy karaktere összeált egy csoportképre

Mostanában mindenhol csak azt olvasni, hogy a játékvilág jövőjének vezényszava az összeolvadás lesz. Összeolvadnak a platformok, univerzális lesz az irányítás, és pár év múlva már nem is nagyon beszélhetünk majd különböző stílusokról. Már most is látszik ez az irány, hiszen alig-alig jelenik meg olyan program, ami tisztán csak az egyik, vagy épp a másik zsánerhez tartozik, egyre nehezebb egyértelműen meghatározni, hogy akkor ez most egy stratégiai játék, vagy valami egészen más. Ennek ellenére vannak olyan műfajok, amikhez nem nagyon kell hozzányúlni, vagy ha valaki mégis megpróbálja, csúnyán elbukik. Az FPS-ek jó például szolgálnak: bárki, aki valami nagyon újat próbált beleszőni a megszokott elemekbe, alaposan megjárta. A legcsúnyábbat a Hellgate: London bukta, de (bár ezt mára sokan elfelejtik) még az olyan később sikerjátékokká – vagy épp az év játékává – váló címek is megkapták a magukét, mint a Bioshock vagy a Fallout. Előbbit azért ostorozták sokan, mert a tervezés első szakaszában a fejlesztők jóval nagyobb mennyiségben adagolták volna a szerepjátékos elemeket, utóbbit pedig sokan a posztapokaliptikus sorozat megcsúfolásának tartják a valós időben lerendezett csaták miatt. Ennek ellenére a Gearbox nem félt újra nekifutni a feladatnak, és úgy tűnik, megtalálta a megoldást: nem keverte az egyes összetevőket, hanem alaposan összekovácsolta azokat, így nem két műfaj találkozásáról beszélünk, hanem egy új, működő hibridről.

PANDORA KELEPCÉJE

A játék helyszíne, a messzi Pandora bolygója nem túl barátságos hely, homok, szikla és vérengző vadállatok várják az odalátogató szerencsevadászt. A planétán korábban számos kutató- és bányászexpedíció tette tiszteletét, nekik köszönhetően kialakult egy fura kettősség: a meglehetősen visszamaradott környezetet és a fájdalmasan mostoha életkörülményeket a végletekig fejlett technológia övezi. A romos városokat csak a csúcstechnika teszi élhetővé, a baj csak az, hogy ugyanez a kétes értékű civilizáció az, ami romba dönti az amúgy sem fényes jövőképet. A legenda szerint a bolygó hatalmas kincset rejt, azonban ahogy az a legendákkal lenni szokott, még senki nem bukkant a gazdagság nyomára.

> »Végül nem számoltunk utána, hogy pontosan hány darab fegyver van a játékban, de az biztos, hogy nem kevesebb, mint ahány ahhoz kell, hogy jól érezzük magunkat.«

Ez persze minket, bátor hősöket nem tarthat vissza – kishitűséggel még soha senki nem szerzett vagyont. Megérkezünk hát Pandora kietlen földjére, egy porlepte kis falu szélén leadjuk a DNS-mintánkat egy számítógépnek, és belevetjük magunkat a kalandba. A játék lassan indul be, az elején a szokásos RPG-klisékben is kénytelenek vagyunk megmártózni: a világ egy igen kis szeletében rohangálunk fel-alá, alacsony szintű pubikat és szörnyeket alázunk halomra, kétes fontosságú küldetéseket oldunk meg, szép lassan összeismerkedünk a fontosabb NPC-kkel, megtanuljuk a játék alapjait, kicsit talán el is unjuk magunkat. Bizony, szögezzük le az elején: a Borderlands első egy órája unalmas. Aztán ahogy a nehézfiúk

is elkezdenek beszállni a pogóba, úgy kezdjük mi is ügyesebben használni a rendelkezésre álló eszközöket – az első öt szint csak egyvalamire jó: hogy megtanuljuk kezelni a játékot, és a tárgyrendszert. Mert hogy tárgy, az lesz dögivel.

FEGYVER. SOK FEGYVER.

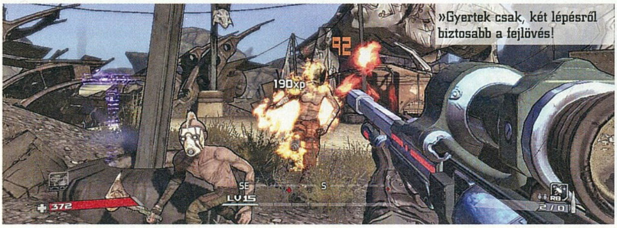
A Borderlands úgy szórja a különböző tárgyakat, mint valami részeg betörő. Az egész bolygó roskadásig tele van fegyverekkel, pajzsokkal, tulajdonságmódosítókkal, lőszerrel, pénzzel és orvossággal – mindazzal, aminek a segítségével (a karakterlapunkon ügyesen elhelyezgetve őket) előre juthatunk ebben az erőszakos világban. Sokan a Diablóhoz hasonlítják a játékot, és sok tekintetben nem is tévednek: az első hasonlóság ugyanis az lesz, hogy mint az ördögös játékban, úgy a Borderlandsban is azzal töltjük majd az idő nagy részét, hogy a különböző fegyverek és egyéb használati tárgyak értékeit hasonlítgatjuk majd egymáshoz – vajon a lomha, de bivalyerős mesterlövészpuska jobb, vagy a fürge harkályként kelepelő géppisztoly? Előbb-utóbb aztán mindenkinek kialakul a kedvenc összeállítása, ami a játék végéig elkíséri, és csak a móka kedvéért vált majd át valami egzotikusabb sörétes puskára vagy sorozat-rakétavetőre. Az olvasó (mármint az, aki e sorok segítsége alapján szeretné eldönteni, hogy megvegye-e a játékot, nem pedig az, aki már rég lewarezolta a netről) ennyi olvasás után már nyilván szeretné tudni, hogy a lepusztult világ és a szerepjátékos elemek mellett milyen a Borderlands, mikor ölni kell. Nos, aki attól félt, hogy megint valami hajmeresztően balkezes rendszert kapunk, mint a Fallout 3-ban, az megnyugodhat, ugyanis szó

»Az 50-es szintlimit nem, a 30 órás játékidő számít igazán.«

sincs semmi furcsa újításról, az FPS megmaradt a jól ismert célkereszt-a-homlokra módszernél. Bár valamicske szerepe van a tulajdonságainknak, a célzás elsősorban a mi szem-egér koordinációnkon múlik, csak a visszarúgás és a természetes remegés imitációja szól bele abba, amit mi eltervezünk. A különböző fegyvereknek (félautomata pisztolyoknak, revolvereknek, géppisztolyoknak, gépkarabélyoknak, sörétes és mesterlövész puskáknak, rakétavetőknek, és a kihagyhatatlan „idegen technológiának") persze különböző sajátságaik vannak, de ezt már egy közepesen gyakorlott virtuális gyilkos is fejből tudja, így nyilván a Borderlandsben sem fog senki shotgunnal két méternél messzebb lévő ellenfelekre lövöldözni. A szerepjátékokban kritikus sebzésként leírt esemény itt is kiváltható, egyszerűen csak oda kell lőni, ahol az aktuális ellenségnek a legjobban fáj: humanoidoknál fejre, kutyaoidoknál tátott szájra, és így tovább. Könnyű lesz kitapasztalni, a játék ugyanis nemcsak a sima sebzés mértékét írja ki számokkal, hanem ha sikerül bevinnünk egy övön alulit, akkor azt hatalmas CRITICAL felirattal hozza a tudtunkra. Az ilyen találatokat érdemes alaposan begyakorolni, ugyanis nemcsak a szokványos ellenfelek nehézfiúi ellen jön jól pár jól kivitelezett fej-, tor- vagy épp potrohlövés, de a rendszeres időközönként megérkező főnököket is csak ilyenekkel tudjuk a padlóra vinni.

ROLE PLAYING SHOOTER

A szerepjátékos elemek persze nem merülnek ki annyiban, hogy küldetéseket kapunk, oldunk meg és adunk le, no meg persze hogy szintet lépünk és pontokat (az ötödik szinttől felfelé szintenként egyet) osztunk el a képességfa ágain. A játék kezdetén hőst és kasztot is választhatunk magunknak



»Gyertek csak, két lépésről biztosabb a fejlövés!

»Megint kicsit túlzásba viszik a tűzijátékot a srácok

»A PORT NEM MINDIG ROSSZ«

Ritka, ünnepélyes pillanat következik: nem fogunk amiatt siránkozni, hogy rosszul sikerült a konzolos port. Sőt, ennél nagyobb dolgot is mondunk: a PC-s változat néz ki a legjobban – persze ez nem lep meg senkit. Apró irányításbeli sorják azért maradtak: a karakterlapot, a küldetéseket és a minitérképet kezelő menüben néha egérrel, néha billentyűzettel kell váltanunk a lapok között, illetve jóváhagynunk a felugró üzeneteket, ez zavaróan következetlen, konzolon ilyen probléma nincs. A legidegesítőbb irányításbeli hiba sajnos szándékos: az autóvezetés fergetegesen elbaltázott, de legalább nemcsak PC-n, konzolon is. A jó öreg masinánkon a W-vel és az S-sel adunk gázt és fékezünk, viszont a homokfutó arra megy, amerre az egér néz – kell pár kilométer, mire hozzászokik az ember...«

»DOBD A PÉNZT, NYOMD A GOMBOT«

A Borderlands világában csak az él túl, aki a legújabb és leghatékonyabb cuccok segítségével megy ki a napra. A létfontosságú fegyverek és egyéb kütyük beszerzésére két lehetőség van: az egyik a már sokat emlegetett gyilkolás, közepesen pacifista (és erősen kapitalista) beállítottságúak azonban akár vásárolhatnak is. A világ stratégiai fontosságú helyein jól elhelyezett fegyver-, lőszer- és gyógyszerautomaták várják a kedves vásárlókat. Fontos tudni a nap ajánlata néven futó ötlet létezéséről is: az automaták nemcsak hétköznapi, vagy annál egy kicsit erősebb fegyvereket kínálnak, de külön kis ablakban valami igazán zaftos is a miénk lehet. Ezek a speciális, nevesített kütyük nemcsak drágábbak (sokkal, sokkal drágábbak), de jóval hatékonyabbak is – ha valamiért pont nem valami olyan ajánlat van érvényben, ami tetszik, ne essünk kétségbe: húsz percenként frissül a kínálat. Szintén ezek a gépek a barátaink, ha több lőszert szeretnénk magunkkal vinni, és akkor is az automatákat keressük, ha túl sok minden van nálunk, ugyanis bármit boldogan megvesznek tőlünk.«

MOST AKKOR TÉNYLEG DIABLO?

A Borderlandset pont elég ideig fejlesztették ahhoz, hogy már betéve tudjuk: a játék sok szempontból a Diablót tekinti elődjének. A Gearbox eleinte olyan sokszor hozta fel ezt a példát, hogy a megjelenés előtti hónapokban már igyekeztek finomítani a meghatározáson: annyi fegyver van, mint a Diablóban, olyasmi a játékmenet, mint a Blizzard sikerében, és a többi. A klegegyszerább persze az, ha fogjuk a négy alapvető alkotóelemet, és jól összehasonlítjuk, mi merre hány méter.

	DIABLO	BORDERLANDS
SZEREPJÁTÉK Bár a két cím meghatározása nem nélkülözi a „szerepjáték" szót, inkább a „szerepjátékot nyomokban tartalmaz" a megfelelő kifejezés. Vannak kasztok és szintek, de egyik sem az a klasszikus RPG – a Borderlandsban több a küldetés....	🔥🔥🔥	Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ
TÁRGYAK A két játékban annyi fegyver van, mint az egri vár összes ostrománál együttvéve. Mindenki megtalálja a számítását, keressen bár közelre vagy távolra ható gyilokszerszámot – külön fejlesztésű automata dobálja magából a változatokat.	🔥🔥🔥🔥🔥🔥	Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ
GRAFIKA Az első eltérés: a Diablo első két részére nagy jóindulattal is maximum a stílusos jelzőt aggathatjuk, míg a Borderlands kifejezetten jól néz ki, sőt még szép is. A Diablo III persze még javíthat, de pillanatnyilag a Gearbox játéka az erősebb.	🔥🔥🔥	Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ
MULTIPLAYER Mindkét játékban új távlatok nyílnak, ha az ember a haverokkal áll neki a harcnak: csak multiban derül ki, mennyit ér pontosan a karaktered. A Borderlands csak azért kap több pontot, mert ott fontosabb a kooperatív játékmód.	🔥🔥🔥🔥🔥	Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ

– igen, sajnos így, egyszerre. A négy különböző karakterosztály ugyanis négy jól megkülönböztethető harcost takar, és igazából semmiféle klasszikus értelemben vett karaktergenerálás nincs a játékban. Ez önmagában még nem lenne olyan hatalmas probléma, azonban az előre kitalált négy lehetőség korántsem különbözik egymástól annyira, hogy elégedetten csettintsünk. Van egy mesterlövészünk, Mordecai, a vadász: ő a tipikus távolsági harcos, aki csak a legvégső esetben merészkedik 200 méternél közelebb leendő áldozatához (persze minek is kockáztatna, ha ilyen távolságból is szórja a kritikus találatokat). Ettől függetlenül akkor sem esik kétségbe, ha a távolság mégis lecsökkenne pár méterre (vagy akár centiméterre): akinek nem jön be, hogy egy távcső szálkeresztjén kell figyelnie a világot, az nevelhet magából pisztolyhőst is, vagy akár Mordecai végső fegyverét, a hatalmas vadászsólyomt is segítségül hívhatja. A mesterlövész karakter kiegyensúlyozására bekerült a játékba egy tipikusan közelharci szereplő (aki többjátékos módban simán elmegy tanknak is, vagyis olyan kasztnak, aki felfogja az ellenfelek támadásait). Ő Brick, aki szó szerint pozdorjává veri az ellenségeit, és ha mégis a tűzfegyvereké lenne a főszerep, leginkább a sörétes puskát kapja a kezébe. A maradék két választási lehetőség sem kevésbé sablonos: Roland, a katona speciális képessége az, hogy lövegtornyot telepít, ami nemcsak sebészi pontossággal osztja a skulókat, de bizonyos fejlesztések után még gyógyítja is a közelben állókat (hogy az automatikusan visszatöltődő lőszerről ne is tegyünk említést). Már csak Lilith maradt, a leginkább „varázslatos" szereplő (ráadásul az egyetlen csaj), akiről leginkább azt kell tudni, hogy phase walk képességét segítségül hívva pár másodpercnyi ámokfutás után lángoló és elektrosokkban rángó ellenfelek tucatjait hagyhatjuk magunk után. Összességében elmondható tehát, hogy bár az egyes kasztok külsőre különböznek, és elméletileg más-más fegyverek használatában jártasak, az embernek egy idő után az az érzése, hogy a különböző képességek csak a nevükben térnek el egymástól, és a lényeg mindegyiknél az, hogy minél nagyobb sebzést pumpáljunk az ellenfelekbe.

»Az egyjátékos mód sem rossz, de a lényeg a multiban van.«

AZ ERŐVEL TÖBBET ÉRSZ EL, MINT AZ ÉSSZEL

Ott tartunk tehát, hogy a nekünk leginkább tetsző gyilkossal nekiállunk a küldetések felgöngyölítésének, és jönnek velünk szembe a szörnyek. Ellenfélből nem nagy a választék, de azért nem fogunk unatkozni: a játék nem szintezi utánunk az aktuális terület rosszfiúit és állatait, de az aktuális küldetésekben szereplő ellenségek azért okoznak majd pár kellemetlen pillanatot. Lesz majd villámgyors és durva kutyaszerű állat, ordítva a vérünket követelő gengszter, tűzhangya (csak a potrohát lőjétek, a feje túl kemény), pterodaktiluszszerű repülő vadállat, köpködő rák, meg valami nagy és borzasztóan golyóálló

»AUTÓ AZ KELL«

Az első néhány küldetés letudása után lehetőségünk lesz autót vezetni, és ehhez nem kell mást tennünk, mint elballagni a térképen csak kormánynyal jelzett konzolhoz, ott kiválasztani a felszereltséget és a színt, majd megnyomni az „autó legyártása" gombot. A nitróval is ellátott járgánynak fontos szerep jut a későbbiekben: nemcsak a küldetések helyszínei között tudunk gyorsabban közlekedni, de harceszközként sem vall kudarcot a vas. A használata nagyon egyszerű: üssünk el vele bárkit, aki csak a szemünk elé kerül, mert még a legdurvább páncélzattal felszerelt Badass Fireantek sem tudnak ellenálni a lökhárító csókjának. Persze lehet úgy is, hogy adunk egy esélyt, és a vadrácsféle helyett a fedélzeti fegyverzetet használjuk, de már most mondom, hogy csak a rakétavető ér bármit is, a gépágyúkkal maximum felidegesíthetjük a nagyobb állatokat. A sérülés a saját pajzsunkhoz hasonlóan dinamikus, ha eltalálnak csökken, ha megállunk kicsit, visszanő. A tanulság: Pandorán nem sikerszakma a karosszérialakatos.«

»Az NPC jobb lábát más fából faragták...

»CHALLENGE DAY«

Mint minden valamirevaló szerepjátékban, itt is a tapasztalati pont az, ami meghatározza az aktuális ügyességünket. XP-t azonban nem csak a küldetések sikeres végrehajtásáért vagy a megölt ellenségekért kapunk: egy halom kihívás várja, hogy megoldjuk. A menüben a küldetések listája felett kattintsunk a serleg-ikonra, ekkor láthatjuk, mi mindent találtak ki a készítők: töltsünk a levegőben 2-10 másodpercet, öljünk meg ezernyi ellenfelet, lőjünk csupa kritikusat, vagy csak simán eresszünk útjára egymillió lövedéket – a lényeg, hogy dőljön az XP.«

»A főellenfelek kidolgozására rengeteg időt fordítottak a készítők

létforma egy másik síkról. A mesterséges intelligencia eleinte trükkösnek tűnik, ám hamar kiismerhető (sajnos jóval hamarabb, mint hogy a játékkal végeznénk): akiknél valamilyen fegyver van, azok fedezékről fedezékre ugrálva próbálnak kilyuggatni minket, mindenki más meg a lehető legrövidebb utat megkeresve próbál belénk mélyeszteni valamit a fogaktól a baltákon keresztül a karmokig terjedő spektrum választékából. Eleinte talán furcsa lesz az, hogy az ellenség – minek szépítsük – buta, de érdemes szem előtt tartani, hogy ez a játék (ahogy már mondtuk) olyan, mint a Diablo, a lényeg nem a taktikában rejlik, itt a végtelenül sorjázó ellenfelek leigázása a cél. Ettől függetlenül azért a harc néha igen kemény és élvezetes tud lenni, főleg, mikor egyszerre többféle ellenség jön szembe egy szűkebb kanyonban; néhány céltudatosan felénk rontó őrült, pár shotgunos törpe, meg egy sztoikusan géppuskázó Berserker azért már igényel némi figyelmet – ilyenkor örülünk majd csak igazán a gyorsan visszatöltődő pajzsnak.

UNALOM ELLEN MULTIPLAYER

Mindannyian játszottunk már olyan játékkal, ami alapvetően két dologra, az egyre erősebb ellenfelek felaprítására, és az ezekből hulló tárgyak gyűjtésére épít, így nem árulok el nagy titkot, amikor azt mondom: a Borderlands egyjátékos sztorija még azelőtt kifullad, hogy első alkalommal végigjátszanánk. Közepes elszántsággal persze nyomhatnánk tovább, de nem érdemes, a játék ugyanis szinte új erőre kap, ha a haverokkal együtt futunk neki. Sok olyan elem kap értelmet, amit eddig csak közvetve tudtunk használni, például tökéletesen használhatóvá válik a Second Wind néven bemutatott lehetőség: mielőtt meghalnánk, rövid időre megkapjuk azt a lehetőséget, hogy „küzdjünk az életünkért", vagyis az egyre jobban elsötétülő világban még lelőjünk valakit – ha ez sikerül, újult erővel vághatunk bele újra a gyilkolásba. Amikor egyedül vagyunk, ez csak korlátozottan működik, hiszen csak akkor vagyunk kisegítve, ha van a közelben egy megfelelően csirke, egy-két lövéssel leteríthető áldozat. Azonban multiplayerben a rendelkezésre álló idő alatt már nemcsak az segít, ha gyilkolunk, de valamelyik csapattársunk is a segítségünkre siethet, márpedig ez jóval hatékonyabb módja a megmenekülésnek.

VÉGE

Összességében a Borderlands egy jól összerakott játék, a meglehetősen eltérő gépezetekből kiemelt fogaskerekek biztosan kapaszkodnak egymásba, és most először láthatjuk, milyen az, amikor valaki pont jó helyen nyúl bele egy FPS-be. Természetesen jó lenne egy kicsit több szerepjáték, egy kicsivel kevésbé lineáris történet (vagy úgy általában bármilyen történet), de ez mind olyan kívánság, ami csak akkor jut eszünkbe, ha épp nem Pandora bolygóján irtjuk az ellenséget. Ugyanis ha ott vagyunk, magával ragad minket a stílusosan szép grafika, a jól eltalált játékritmus, a véres harcrendszer, és persze a milliónyi fegyver és egyéb kacat. Újrajátszhatósági ráta az egekben, és a játék sikere folytán a jövőbeli támogatás (kiegészítők, DLC-k és patchek formájában) biztosított. Ha szereted az FPS-eket, de valami újra vágysz, ha nem félsz a stílusteremtő játékoktól, és ha egy picit is hajlamos vagy belefeledkezni a fegyverek és egyéb tárgyak statisztikájába, akkor a Borderlandset neked találták ki.«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/894

»A játék, amit meg kell venni: nemcsak mert minden szempontból megéri, hanem mert a multiplayerhez (a játék lényegi részéhez) muszáj az eredeti szoftverrel játszani.

»MIGUEL

PRO »Vérbeli FPS jól súlyozott szerepjátékos elemekkel, többszáz órányi játékidővel

KONTRA »Hosszabb távon kell egy kis elszántság, hogy ne hagyjuk abba a repetitív játékmenet miatt

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MV VRAM, 8 GB HDD

»86%«

»fejlesztő: LucasArts, Aspyr Media
»kiadó: LucasArts
»web: lucasarts.com/games/theforceunleashed

A The Clone Wars csak a kezdet volt...

Régen a LucasArtsot a 2D-s kalandjátékok határozták meg, mígnem az ezredfordulón a Star Wars-világra épített akciójátékokra váltottak. A zseniális Jedi Outcast óta viszont a The Force Unleashed az egyetlen eredeti próbálkozásuk.

írta» CHOCHO

Mikor az első képek és információk szivárogni kezdtek a kezdetben csupán újgenerációs konzolokra tervezett játékról, kezdett nyilvánvalóvá válni, hogy mi, PC-sek ezúttal is kimaradunk a buliból. Tavaly meg is jelent a The Force Unleashed, és az év egyik legsikeresebb akciójátéka lett, s bár kritikailag nem tett szert akkora elismerésre, mint anno a Jedi Outcast, azért épp elég jónak tűnt ahhoz, hogy irigykedve csorgassuk a nyálunk konzolos barátaink nagyképernyős tévéi előtt. Most azonban végre eljött a mi időnk, hisz a LucasArts meghallgatta imáinkat, és kissé kibővítve számítógépre is megjelentette a játékot. A megvalósítás viszont már korántsem ilyen örömteli, és azt sem szabad elfelejteni, hogy ami 2008-ban még elment konzolon, az 2009-ben PC-n nem biztos, hogy megfelel a kívánalmaknak.

AZ ERŐ VELÜNK VAN?

A első dolog, amivel szembesülünk majd a játék kicsomagolását követően, a két DVD-s kiszerelés. „Miért ekkora?" - kérdezheti fennhangon minden normális vásárló, de oké, semmi gond, kezdjünk szépen telepíteni. Már itt szólnék, hogy a sört, kólát, habcsókot, akármit tessék időben bekészíteni a billentyűzet mellé, mert a dolog sokkal tovább tart majd, mint azt előre gondolnánk. Ha túl vagyunk a két lemez kínosan lassú installálási procedúráján (nálam ez több, mint fél órát vett igénybe), máris jön az újabb sokk: a játék nem kevesebb, mint 24,6 GB helyet foglal el merevlemezünkön. Igen, ez nagy, optimalizálatlan óriásfájlok tömkelege, és ha már itt eszünkbe jut a kósza gondolat, hogy eme apró kellemetlenség mögött egy rossz minőségű konzolport áll, hát bizony jó helyen tapogatózunk. Amint eljutunk odáig, hogy végre el tudjuk indítani a játékot, szembesülünk a keserű tényekkel, miszerint a menüben nincs egér, és maga a design is aggasztóan konzolos lett. Ez a szó egyébként úgy összességében ráillik a beállításokra. A TFU-nak annyit tesznek az opciók, hogy még a program indulása előtt egy összetákolt, ronda ablakban belőjük a felbontást, valamint megadhatjuk, hogy billentyűzettel és egérrel, avagy kontrollerrel akarunk-e játszani. A portolást egyébként az Aspyr Media felügyelte, és elég trehány munkát végzett, ami meglepő az olyan remek portok után, mint amilyen a KOTOR is volt évekkel ezelőtt. Persze, tudom, már megint a régi dolgokkal jövök... Micsoda igényeim vannak, nem?

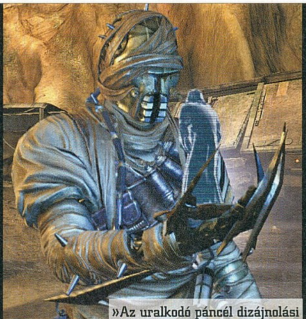
ERŐS PISTA

Ha nagy nehezen megbarátkozunk az igénytelenségtől szagló körülményekkel, rájövünk, hogy azért nem csináltunk rossz vásárt a Sith Editionnel. A játék története az IV. epizód előtt játszódik, és egy korábban még sosem látott karakter, Starkiller körül forog. A fiatal sith-tanoncot maga Darth Vader találja a Kashyyykon (a vukik szülőbolygója), és az Uralkodó tudta nélkül neveli fel, hogy később

»A hagyományosan egzotikus SW-helyszínek ebben a játékban is helyet kaptak...

»EUFÓRIA«

Noha a The Force Unleashed grafikus motorja saját, a mögötte rejlő fizikáért a GTA 4-ből ismerős, licencelt Euphoria engine tehető felelőssé. A motort kifejezetten a többprocesszoros rendszerek képességeinek kihasználásához programozták, így konzolokra nagyon is alkalmas, de PC-n túlságosan nagy teljesítményfelvétellel mutatja be azt a látványt, amit más, egyszerűbb technológiák is tudnak demonstrálni. Legnagyobb erőssége egyébként a karakterek izomzatának és mozgásának valósághű szimulációja, és e téren a The Force Unleashedben is maximálisan domborít: az elhajított katonák nagyon életszerűen csapódnak ide-oda, míg az összes mozgás-animáció szép, folyamatos és életszerű. A játék egyébként még bír Havokkal a tárgyak elmozdulása érdekében, és a szintén fizikáért felelős DMM engine-ből is csepegtettek bele egy keveset. Nem csoda hát, hogy a legerősebb PC-ket és Maceket is megeszi reggelire.«



»Az uralkodó páncél dizájnolási megoldásai elég gyatrák...

»ENNYIRE ERŐS?«

Tavaly a The Force Unleashed több komoly rajongónál verte ki a biztosítékot, hisz a benne szereplő jelenetek teljesen abszurdak voltak még egy olyan erős Sith lovagtól is, mint amilyen Vader maga. Starkiller például a játék egy pontján levonz a földre egy egész csillagrombolót, sőt, végig olyan erővel képes ellökni az útjába kerülő rohamosztagosokat és lázadókat, hogy egyetlen, teljesen kifejlesztett és feltöltött Force Push emberek tucatjait repíti le a hidakról. Persze a rajongók elfelejtik, hogy ez csak játék, és itt a lényeg az élvezeten van.«

»Csak nem megetted Luke-ot? Mert akkor én most kivágom belőled!

a segítségével végezhessen Palpatine-nal. A sztori meglehetősen jó és fordulatos, s ami a legjobb, a befejezése sem olyan csöpögős, mint a legtöbb Star Wars-történet esetében. Ráadásul két végkifejlet van, így mindenki megtalálhatja a magának valót (mondjuk nem nehéz kitalálni, hogy melyik a hivatalos). Maga a játékmenet egy átlagos akciójáték tulajdonságaival bír, vagyis megyünk előre a teljesen lineáris pályákon, és zúzunk mindenkit, aki él és mozog. A játék leginkább az Erő használatával és a fizika valósághű viselkedésével szeretne kitűnni az átlagból, amit jobb pillanataiban el is ér, de azért hasra nem esünk tőle. Egyetlen valódi fegyverünk a fénykardunk lesz, a másik pedig maga az Erő, ami több, később fejleszthető képességgel is fel tud ruházni minket. Magunkhoz vonzhatunk és elhajíthatunk tárgyakat, illetve ellenfeleket, vagy villámokat szórhatunk rájuk, esetleg hatalmas energialökéssel söpörhetjük el őket utunkból. Ügyeletes rosszfiúink elég buták, sokszor csak állnak és várják a halált, így a fejlesztők a nehézséget inkább a mennyiségükkel igyekeztek emelni. A The Force Unleashed pedig nem könnyű, szóval nagyon óvatosan tessék kiválasztani a játék elején a nehézségi fokozatot. A képességek fejlesztése jó ötlet, dob is kicsit a száraz játékmeneten, de szerintem nem több a Jedi Outcast hatásánál, sőt, a játék más dolgokban is emlékeztethet a nagy elődre. A pályák itt is tágas terekkel teli, epikus kardharcokra tervezett helyszínek köré épültek, és azon felül, hogy a fizika látványosan amortizálja a környezetünket, semmi olyasmivel nem emelkedik ki a koncepció, ami miatt komoly figyelmet érdemelne. Ha még csak valódi fizika lenne, de itt a törvények elég válogatósak. A vastag fát átvágja a fénykard, de a vékony fémlemezkét már nem? Az Erővel óriási fémajtókat zúzhatok be, de egy katona egyben marad, amikor a falnak lököm? Ám mindez még semmi ahhoz képest, hogy a kard bár mindenbe belemélyed, az ellenséget nem szabdalja szét.

Mindenki egyben megússza, ha megmártóztatom benne a kristály erejét, és ez nem kevéssé komikus eredményt szül. Tudom én, hogy George Lucas és kompániája irtózik a vértől, ha Star Warsról van szó, de ez ebben a formában nemcsak gáz, hanem kicsit ciki is.

ERŐTLENÜL

A Force Unleahsed tavaly nagyon jól nézett ki konzolokon, de idén PC-n már nagyon keveset nyújt. A textúrák életlenek, a karakterek kidolgozatlanok, a gépigény pedig horribilis, pláne ehhez a színvonalhoz mérve. Az én itthoni vasamon (AMD Athlon II X2 240 @ 3,4 GHz, HD 3870, 6 giga RAM) az átlag képkockamennyiség 20 volt másodpercenként, s mindezt 720p-s felbontásban, mindenféle látványjavító nélkül (persze azokat nem támogatja a játék, max driverből lehet erőltetni őket) engedte ki a saját fejlesztésű motor. A PC-s tábor még örülhet, mert a játékhoz megkapta az összes eddigi DLC tartalmat, és egy exkluzív alternatív folytatást is, amik meglepően jó kis pályákat tartalmaznak, de ebben ki is merülnek az Ultimate Sith Edition különlegességei (azért a cím jó hangzatos lett). Az irányítás elviselhető, noha a tárgymozgatás kínkeserves az egér érzékenysége miatt, és azt sem értettem, hogy Starkiller miért csak abba az irányba képes csapni, amelyikbe néz, miért nem arrafelé, amerre mi a kamerát állítjuk? Tipikus konzolbetegség.

Lényeg a lényeg, a The Force Unleashed egy jó, de nem kiemelkedő játék kifejezetten gyenge minőségű portja képében látogatott el hőn szeretett számítógépeinkre. Az igazat megvallva nagyon csalódott vagyok, mert vártam a játékot (pláne Bate lelkesítő beszámolója után), de ez ebben a formában nem igazán tesz boldoggá egyetlen igényes vásárlót sem. Akit érdekel, tegyen vele egy próbát, de mielőtt megveszitek, jól gondoljátok át a dolgot, mert lehet, hogy koppanni fogtok. Én szóltam!«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/835

»1 év elmúltával nem erre számítottunk. Szép a Lucasartstól, hogy gondolt a PC-s táborra is, de nem ártott volna egy kis odafigyelés. Mit csináltak ezek egy éven át egyáltalán? Malmoztak, vagy mi?

»CHOCHO

PRO »Érdekes történet és jól ismert játékmenet, amit könnyű megszeretni.

KONTRA »Igénytelen portolás és nagy gépigény.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 128 MB VGA, 2 GB RAM, 25 GB HDD

»75%«

Divinity II Ego Draconis

»fejlesztő: Larian Studios »kiadó: dtp Entertainment »web: www.divinity2.com

Csiszolatlan gyémánt

E játékról készült előzetesünkben azt kérdeztem: vajon képes-e egy meglepetésjáték folytatása újabb meglepetést okozni? Nos, igen, bár nem kizárólag pozitív értelemben...

írta»]{REDENC

A bevezetőben említett meglepetés megértéséhez nem árt kicsit visszatekinteni a múltba, azaz a 2002-es Divine Divinityhez: a játék ránézésre egy Diablo II klón volt, ám játékmechanizmusában az epikusabb szerepjátékokra hajazott, egy érdekes jártasságrendszerrel, amelyben az elején kiválasztott kasztú hősünket más osztályok tudományával is felvértezhettük. A dolog működött, a játékot szerettük, a belga srácok pedig úgy gondolták, érdemes továbblépni. Illetve...

SODRÓDÁS AZ ÁRRAL

Az iparban az RPG műfaj fősodrát, azaz a mainstreamet jelenleg a külső nézetes, nyílt világú, akciódús, erős szabályrendszerrel megtámasztott címek jelentik. Ide tartozik a Gothic- és az Elder Scrolls-széria, a Witcher, a Risen vagy a Dragon Age, és ezek mellé sorakozik fel a Divinity 2 is. Bizony, immár nem felülről, hanem hátulról követjük hősünket, aki direkt irányítással terelgethető a WASD gombokkal vagy a kurzornyilakkal, az egérrel pedig a kamerát forgatod. Sajnos annyira rámentek a fejlesztők a „légy ott a sztoriban" irányra, hogy a képernyőről hiányzik a kurzor, ami számomra az első döbbenet volt – úgy van, az első negatív meglepetés. Mész a nagyvilágban, meglátsz egy ellenséget, és bár automatikus célbefogás van, ez mégsem az igazi – a megoldást (már ha ezt annak nevezhetjük) a taktikai nézet jelenti: egy gombnyomás, a játék megáll, kapsz egy „szálkeresztet", kijelölöd a célt, kiadod a parancsot, továbbengeded az akciót, megint szünet, újabb ukáz... Ez aztán teljesen szétszabdalja a mókát; igaz, hogy például a Dragon Age hasonló eszközzel operál, de ott a csapatvezérlés miatt ez jobban indokolható, mint egy szólista játékban. Még valamit hozzáteszek: szintén érthetetlen számomra, hogy a speciális támadásokat nem lehet a jobb egérgombra drótozni (a bal az akció); ez is afelé terel, hogy használd a taktikai nézetet, ami nem biztos, hogy mindenkinek bejön. Aki ismeri a műfajt, annak szerintem már most megszólal egy hang a fejében: hardcore. És milyen igaza van annak a hangnak!

EGYEDÜL A VILÁG ELLEN

Igen, a Divinity 2 egy hardcore szerepjáték, ráadásul a kegyetlenül nehéz, szivatós fajtából. Ha már fent a „kollégák" sorában említettem az Elder Scrolls-sorozatot, hozzáteszem, hogy az irányvonal a Morrowind, és nem az Oblivion: itt

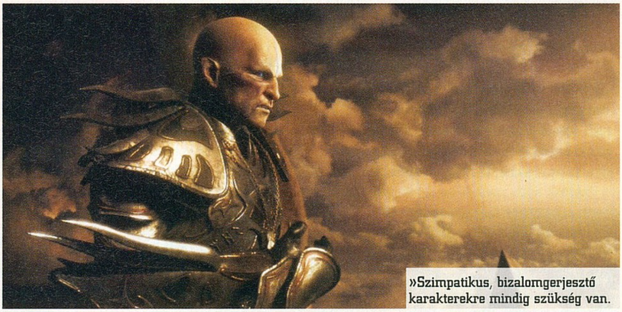
»Na, vajon miből lesz a cserebogár...?

»Nincs RPG kellemetes dekoltázsok nélkül. Ez tény.

»A MENTALISTA«

A Divinity 2 másik különleges eleme a sárkányként repkedés mellett a gondolatolvasás: bárkivel is beszélsz, a „Mindread” gombra bökve megtudhatod, mi jár az illető fejében. A boltosoknál ily módon szert tehetsz árengedményre, ám fontosabb, hogy eldugott kincsekhez és kulcsokhoz, ajtókat, ládákat nyitó jelszavakhoz, sőt mellékküldetésekhez juthatsz, illetve egyes missziók alternatív megoldását is ilyen módon tárhatod fel. Mindezért azonban súlyos árat kell fizetned: XP-levonás jár érte, minél értékesebb az információ, annál több (bár ennek mértékét egy jártassággal csökkentheted, de ugye a drága skill-pontok...). Érdemes tehát minden diskurzus előtt menteni, és ha nem volt hasznos, amit megtudtál, visszatölteni az állást – még ha előbb-utóbb kissé unalmas is lesz a dolog...«

»És akkor az állával egy hatalmasat csapott a pajzsomra...



»Szimpatikus, bizalomgerjesztő karakterekre mindig szükség van.

nincsenek hozzád igazított szörnyek, nem rohanhatsz végig a főszálon öt óra alatt, kettes szinten, klottgatyában és bugylibicskával. Fixen belőtt szintű ellenségek várnak rád, tökéletesen összeválogatott csapattal: támadó- és idézőmágusokkal, gyógyítókkal, íjászokkal és ijesztő számú harcossal, melyek között közkatonák és bossok is akadnak. Minden képességedre szükséged lesz, hogy átverekedd magukat rajtuk, és főleg: táp, táp, táp. Rivellon hatalmas világa csak addig látszik nyíltnak, míg rá nem jössz: addig nem tudsz továbblépni egy zónába, míg el nem érsz egy adott szintre, így aztán vissza kell menned, és keresni valami küldetést, ami kellő mennyiségű XP-vel jutalmaz meg. Ez az a játék, ahol még egy puruttya goblin levágása is győzelmi mámort okoz, a szintlépés pedig maga az orgazmus. Ez az a játék, amelyben nem szégyen, ha még egy rutinos RPG-nyűvő is a könnyű, és nem a normál szinten kezdi el a kalandozást. Akit pedig a fentiek már megijesztettek, bele se kezdjen, mert a feketeleves még hátravan...

A feketeleves pedig a lassú fejlődés: itt nem válsz tizedik szinten mindenkit leverő übermenschsé; egy szintlépéskor négy attribútum- és egyetlen jártasságpont osztható szét, ezek pedig néha tizedszázalékokkal növelik az érintett területeket. Jól meg kell gondolni tehát, mire költöd el a nehezen megszerzett tapasztalatot – mert ez az a játék, ahol rettentő módon elcseszheted a karakteredet. Igen, tudom még fokozni az eddigieket...

MICSURINI HŐS

Mint említettem, és mint ahogy azt az első részt ismerők is tudják, a Divine Divinity sajátossága a nyílt karakteralkotás volt: habár választhattál magadnak kasztot, nem volt megtiltva, hogy egy mágus megtanulja a ládák trükkös kinyitását, vagy egy harcos a meteoresőt. És bár ez ellen nyilván minden hardcore (hm, nocsak, nocsak...) szerepjátékos kézzel-lábbal tiltakozott, blaszfémiát kiáltva és átkot szórva a belga srácok fejére, azért mégiscsak érdekes színekkel árnyalta a jól bevált sablonokat, írott és íratlan szabályokat.

A Divinity 2 folytatja ezt a hagyományt, sőt tovább is megy rajta, ám sajnos úgy érzem, ezen a ponton a Larian kreatívjai kicsit túllőttek a célon; ez a szisztéma a borotva élén táncol, hiszen nem szabad, hogy a játékost rákényszerítse egy vegyes tudású karakter megalkotására. A kulcsszó a balansz, és itt, akárcsak a nehézség esetében, elvérzik a projekt; bármilyen jóindulattal is próbálok a játékra tekinteni, kénytelen vagyok megfogalmazni a verdiktet: az Ego Draconis borzalmasan kiegyensúlyozatlan.

Új játék indításakor tehát nincs kasztválasztás, csak azt állíthatod be, milyen nemű legyen hősöd, hogy hívják és hogy nézzen ki (rettenetes lesz, elárulom, a Divinity 2 egyik leggyengébb láncszemét jelentik a bűn ronda karakterek), a tulajdonképpeni oktatópálya végén választhatsz magadnak irányultságot a három archetípus (mágus, íjász, harcos) közül, ám ez semmire nem kötelez, csak megszabja, milyen fegyvert és képességet kapsz ajándékba az első lépésekhez. Ezek

»EXTRA BABRÁLÁS

AVAGY MIELŐTT BELEKEZDESZ, ÉRDEMES KICSIT SZÖSZÖLNI

A játék indítása előtt érdemes kicsit elidőzni a menüben: a beállításoknál például megadhatod, hogy bizonyos HP-százalékot elérve a játék automatikusan elrendelje a taktikai szünetet, így vészhelyzetben megihatsz egy varázslét vagy elsüthetsz egy gyógyító mágiát. Ugyancsak fura, hogy alapértelmezésben nincs gombhoz kötve az automatikus mentés/visszatöltés, ezt is kötelező elvégezni, plusz megfontolandó az első gyorsmenü-rekesz jobb egérgombhoz kapcsolása, a leggyakrabban használt spéci akcióhoz.«

után viszont olyan irányba fejlesztőd őt, amilyenbe akarod, a kezdetektől elérhető a teljes jártasságtábla, így előre megtervezheted karrieredet. Alapvetően öt ág van: az előbb említett három alaprassz, melléjük csatlakozik a pap (bár a név megtévesztő, ugyanis itt találod az idéző és sötét mágiákat), illetve az általános okosságokkal (zárnyitás, fegyverosztály-specializáció, stb.) bíró sárkánylovag. Azonban nem árt tudatosítanod magadban a korábban írtakat: a lassú fejlődés és a szintlépésekkel elnyerhető egyetlen pont miatt nem fogsz tudni minden neked tetsző képzettséget elsajátítani, mert a végén kapsz egy sokrétű, nagy tudású karaktert, akit aztán egy kósza nyílvessző múlt időbe tesz; hozzáteszem, a játék első felében a jártasságokat maximum ötödik szintig húzhatod fel, ezt a határt a tornyod megszerzése után tolhatod ki 15-ig, ez megint csak arra kényszerít, hogy előre lezongorázd, mikor mire dobod rá azt az árva skill-pontot.

...Ám nemcsak a jártasságokra kell figyelned, hanem az attribútumokra is! A hivatalos fórum egyik népszerű topikjában kialakult diskurzus szerint ezek sorában a legfontosabb az intelligencia, hiszen a speciális támadások kivitelezéséhez irdatlan mennyiségű manára lesz szükséged, márpedig ennek regenerációja alapból kínhalálosan lassú, plusz rengeteg fegyver van, amely sebzésének 90%-a mágikus, ezt pedig szintén az IQ dobja meg, azaz egy tökös lovag is jobban jár, ha az erő helyett inkább erre gyúr... Persze még ekkor is érhetnek meglepetések, mint engem, amikor kiderült, hogy a harcosomnak jó előre kinézett „Thousand Strikes" übertáp spéci támadás elsütése 236 manába kerül, nekem meg összesen van 232, mert ugye ki az a bajnok, aki nem izomra és vitalitásra gyúr az ész meg a manaszintet meghatározó lélek helyett... Ilyenkor le lehet húzni a klotyón a karaktert és kezdeni mindent elölről, vagy valahogy elverekedni magadat a tornyodig, ahol 5000 arany fejében visszakaphatod a pontjaidat, és újraformázhatod a figurát. Hardcore, édesanyám, hardcore...

SÁRKÁNYOS, HŐSÖS, TORNYOS...

Annyira nekifutottam a játékmechanizmus mélyelemzésének, hogy még egy szót sem ejtettem a sztoriról – bár sokat most sem fogok, lévén egyrészt írtam róla idei második számunkban, másrészt nem akarok sok poént lelőni. A lényeg: hősünk egy sárkányölő, a sárkánylovagok esküdt ellensége, ám egy fordulat során maga is ilyen jószággá válik. Hozzáteszem, bár vannak csavarok, azért senki ne támasszon túlzott elvárásokat a történettel szemben... Az azért meglátszik, hogy európai stúdió jegyzi a cuccot, a humorfaktor ugyanis a szokásosnál magasabb, a meghaltam/visszatöltöm/meghaltam/visszatöltöm idegességmasszát jótékonyan fel tudják puhítani a poénos beszólások, filmekre, játékokra való utalások (a démonok például az Alien-filmek főgonoszára hajaznak), az inkább a Fable-re jellemző könnyedebb hangulat. Ám hogy azért örömünk ezen a téren se legyen teljes, megadom a kegyelemdöfést: a játéknak nincs befejezése! Igen, nem viccelek: mész előre, darálsz-őszülsz, aztán egyszer csak, úgy öt napnyi vérverejték után stáblista... Elhiszem én, hogy a cliffhangeres sorozatok meg az epizódos játékkészítés nagy divat, és hogy hagyni kell valamit egy folytatásra is, na de könyörgöm, azért ezt is lehetne elegánsabban csinálni. Hozzáteszem, mire idáig eljutsz, egyre nő majd benned az érzés: a srácokat siettette a ki-

»A játék első részének felújított változata most hat dollárért megvásárolható a gog.com (good old games) webáruházban – megéri beruházni rá!«

»A jó támadásokhoz természetesen elengedhetetlen a furcsa testhelyzet...

»TIPPEK A KÜLDETÉSEKHEZ«

A játék küldetéseinek többféle megoldása is lehet, eltérő végkifejlettel. Jó példa erre Broken Valley, ahol az „Into the Bandit's Den" megbízásnál azt a feladatot kapod, hogy tudd meg a banditák táborának helyét és a belépési jelszót, majd mondd meg a kapitánynak. Ez elég gyorsan fog menni, ám ha nem rohansz el egyből „árulkodni", felkeresheted a gazfickók rejtekét, ahol egy halom zsíros misszió vár rád, ráadásul hamar hozzájuthatsz első „kutyádhoz" is. Szintén hasznos a molnár, Upton fejébe belepillantani; lejuthatsz a pincéjébe, ahol vár rád egy különleges alkimista, „aki" a kalandok során begyűjtött holmikból örömmel megfőzi neked a varázsleveket. Nagyon fontos, hogy mielőtt a tornyodban megküzdenél Laikennel, fejezz be minden függő ügyet Broken Valley-ban, ugyanis a környék picit megváltozik ezután. A sikeres teljesítésért járó opcionális jutalmakat jól fontold meg – a legtöbbször inkább az XP-t válaszd, a tápolással többet érsz, mint egy marék arannyal vagy egy átlagos felszerelési tárggyal.«

»TIPPEK A KEZDÉSHEZ«

Miután nincs semmi jelentősége az oktatópálya kasztválasztásának, érdemes a harcos mellett letenni a voksot: a plusz négy erőpont mindenképp jól jön, a Whirlwind támadás pedig igen jól jön kincskeresésnél, egy pörgéssel szét lehet törni a fal mellett felhalmozott ládákat. Használd ki, hogy hősödet csodás rugókkal áldotta meg a teremtő: a legmagasabb torony tetejéről is leugorhatsz, és átröppenhetsz egy alacsony fal felett, így sok mászkálást megspórolsz. Az illuzionistáknál megváltoztathatod hősöd nevét, nemét és kinézetét is – ha elmented az állást a játék elején, az oktatást befejezve, de még Farglow-ban, ezt alapnak használhatod a következő végigjátszáshoz, legalább ennyivel előrébb leszel. Ha megvan a tornyod, az U gombot megnyomva annak bármely platformjára bárhonnan elteleportálhatsz, a Q pedig a sárkánnyá változtató billentyű; az átalakuláshoz tér kell, és sajnos a levegőből nem lehet földi célpontokat támadni.«

»John Grisham gömbje itt is megjelenik. Érdekes.

adó, így a végét összecsapták: a bugok (például a végtelen ciklusba kerülő betöltések), a tervezési átgondolatlanságok, az említett balanszhiány, és még ezer apró jel mind erre utal, és ez megkeseríti a szánk ízét. No de ne siessünk előre, hiszen van még két fontos elem, amiről szólnom kell. Akit picit is érdekelt a játék és olvasta az előzeteseket, az tudja, hogy lesz egy pont, amikor átváltozhatunk sárkánnyá, és a levegőben is harcolhatunk. Nos, ehhez el kell foglalnunk egy tornyot, ami épp olyan, mint az Overlordban látott kéjlak: vannak benne mesteremberek, akik varázsitalokat főznek, megbűvölik fegyverünket, páncélunkat, kitolják jártasságaink szinthatárát, sőt, hozott testrészekből összeraknak nekünk egy csatlóst, aki tulajdonképpen harci kutyának tekinthető (vakarózik, sőt oldalba vizeli a fákat), mert ugye a blöki is trend manapság. Ezen kívül van három ordonáncunk, akiket felszerelhetünk vérttel-karddal, és elküldhetünk begyűjtő körútra, hogy például hozzon pár nyalábbal a gyógyitalhoz szükséges ginszenggyökérből (igen, elég nyögvenyelős a dolog...). No és persze itt tárolhatjuk az összegyűjtött kincseket is – már ha nem adtuk még el őket út közben hátizsákunk szűk kapacitása miatt, ugyanis iszonyúan messze van a torony, térben és időben egyaránt: mire eljutsz oda, már túl leszel a játék felén. Ez szerintem nagy baklövés a tervezőktől: a Divinity 2 igazán ezzel tűnhetne ki a vetélytársak közül, a sárkányrepülés a legpiacképesebb és egyben legszórakoztatóbb eleme. Bizony, a sárkányrepülés, amely nemcsak elképesztően látványos, de jó hatással is van a játékra, hiszen segítségével kiválthatod a baromi sok (!) ide-oda rohangászást, amiben a fő- és mellékküldetések során a játék első felében osztályrészed lesz (plusz a kegyetlen fizikát: ha nekimész egy asztalnak, „oblivionosan" leesik róla minden, ám embered egy fűcsomóban is elakad, ezért néha úgy ugrálsz a pályán, mint egy baknyúl). Sajnos itt ugyanaz a probléma, mint a talpas részeknél: nincs célkereszt, így megint a szabad röpködés és lövöldözés helyett a taktikai szünetekre leszel kényszerítve, ráadásul én itt is felfedezni véltem a kapkodást: sárkányformánknak ugyanis csak két tulajdonsága van (támadás és védekezés, ennyi), plusz hét darab jártasság, amelyek közül alig pár igazán hasznos akad. Szóval kicsit bicebóca a dolog," pedig mondom, ha van olyan elem, amelyet eddig nem sokat láttunk ebben a műfajban, akkor ez az. Illetve, ez lett volna...

»Ismét egy remek RPG, ami a hibái ellenére is elvarázsol...«

»És akkor most ki is jelentjük, hogy sárkánynak lenni jó!

»LARIAN: A TIPIKUS SZTORI«

A belga stúdió története tipikus játékipari sztori: a srácok 1996-ban alapították a céget, első fejlesztésük a Ragnarok című szerepjáték lett volna az Atari részére, ám az váratlanul bezárta a PC-s divízióját. Ezután nekiálltak egy másik RPG-nek „The Lady, the Mage and the Knight" (LMK) címmel, minden pénzük elment rá, de senki nem hitt bennük. Hogy bebizonyítsák tehetségüket, fél év alatt elkészítették a L.E.D. Wars című RTS-t, aminek MI-je a mai napig verhetetlen. Ezután már felkarolta őket a német Attic Entertainment Software – amely másfél év után csődbe ment... A fiúk bedolgozásokat vállaltak, kaszinógépek szoftvereit, számlázóprogramokat írtak, bármit, ami pénzt hozott. Mindent visszaforgattak az új projektbe – ez volt a Divine Divinity, amellyel végre megvetették lábukat az iparban.«

VÉRZŐ SÁRKÁNYSZÍV

A végszó előtt pár mondatot megérdemel a külcsín is: gyönyörű! Tényleg csodás és hangulatos a látvány (a kissé suta karaktereket leszámítva), az animáció remek, a renderelt mozik szájtátósak, a szinkronhangok kiválóak, Kirill Pokrovsky muzsikája mesteri. Ha van valami, amibe nehezen tudnék belekötni, az az audiovizuális csomag – le a kalappal előtte! A Divinity 2 tehát tényleg meglepetés minden tekintetben, kár, hogy benne maradt még némi fejlesztési idő. Minden hibája ellenére azért megéri kipróbálni a műfaj szerelmeseinek, főleg a türelmesebb és elnézőbb játékosoknak, még inkább, hogy kihangsúlyozzam, a hardcore arcoknak, mert nem lehet megkerülni, még az utóbbi idők erős felhozatala ellenére sem. Vérzik a szívem, hogy nem csiszolták tovább a srácok, de még így is erős csomag – erős, de nem szeplőtelen, és főleg, befejezetlen, a szó konkrét és átvitt értelmében egyaránt.«

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»93%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»72%

www.pcguru.hu/1419

»Látványos, ám izzasztó hardcore RPG, sajnos a kelleténél több tervezési hibával. A sárkányozás remek, csak túl későn jutsz el oda, és túl hamar jön el a vég...

»KREDENC

PRO »Kiváló audiovizuális csomag, no meg a sárkányozás...

KONTRA »Tervezési hibák, kiegyensúlyozatlanság, pár bug, kurta-furcsa befejezés.

GÉPIGÉNY» 2,4 GHz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB SM2 DX9.0 VGA, 7 GB HDD

»78%«

»fejlesztő: Zombie Studios »kiadó: Konami »web: www.konami.com/games/saw

Meghalnál, hogy játszhass?

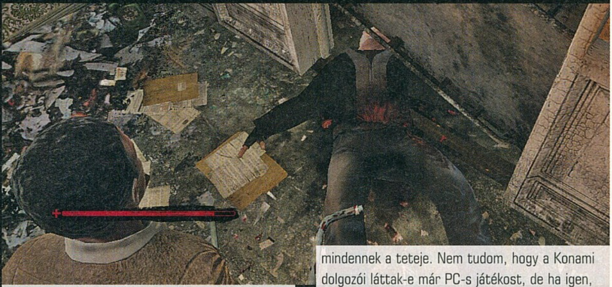
A Fűrész már nemcsak egy horrorfilm-sorozat, hanem jelenség, ami évről évre emberek millióit csábítja a mozikba. Egy ekkora pénzgyártót kár lenne kihagyni a videojátékok világából, így meg is érkezett a kötelező játékváltozat.

írta» CHOCHO

David Tapp nyomozónak vacak napja van. Nem elég, hogy a társa nemrégiben az általa megszállottan üldözött sorozatgyilkos, Jigsaw karmai között lelte kínhalálát, de egyszer csak egy szobában tér magához egy furcsa szerkezettel a fején, ami a tévében feltűnő groteszk figura szerint megöli, ha nem lesz elég ügyes. Igen, a Saw játék egyből a paradicsomlevesbe csap, és ha elszúrjuk a filmben is látott fordított medvecsapda leszerelését, már kezdhetjük is újra a játékot. Nincs semmi „hogyan csináld", sem tippek a cél eléréséhez, csupán a sokk, hogy most azonnal sikerrel kell járni, mert különben annyi szegény Davidnek. Ez amúgy az egész játékra jellemző. Itt nem ronthatunk el semmit, mert végünk, és bár a készítők a filmek reménytelenségét szerették volna a monitorra ültetni, az nem jutott eszükbe, hogy emiatt a játékmenet egy bizonyos pont után élvezhetetlenné válik. Már az első csapda is felhúzza az embert, és a helyzet később tovább romlik, szóval aki beruház a Fűrészre, az készüljön fel rá, hogy idegeskedni fog, nem is keveset.

FOGASKERÉK

A játékmenet az akció-kaland vonalat erősíti, azaz Davidet a háta mögé helyezett kamera segítségével irányíthatjuk, és miközben szobáról szobára sétálunk, különféle logikai feladványokat oldunk meg. Mindezt időnként reflexpróbának beillő események szakítják meg, de a lényeg így is inkább a gyors feladatmegoldáson van. Belépünk, a játék bemutat egy csapdát, Jigsaw hablatyol valamit rejtélyesen arról, hogy mi a frászt is kéne tennünk, ha nem akarunk meghalni, majd beindul egy óra a falon. Ha kisilabizáljuk a megoldást az idő lejárta előtt, jók vagyunk, és a játék folytatódik, míg ha nem, akkor meghalunk, és kezdhetjük újra az egészet a legutóbbi checkpointtól. Igen, ebből már kitalálhattátok, hogy mentés nincs, és mivel a játék nem tartalmaz normális oktatómódot,



sokszor meg fogunk halni, pláne az elején. Úgy gondolom, hogy a Zombie dolgozói direkt akarták nehezíteni a játékosok dolgát, hisz manapság tényleg nagyon sok program rágja a szánkba, hogy mit is kéne csinálni, de itt kicsit mégis túllőttek a célon. A Saw sírva könyörög egy normális oktatómódért (mi is), én pedig amiatt tépem a hajam, hogy egy alapjában véve jó játékot menynyire el tud szúrni a technikai megvalósítás.

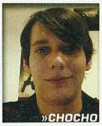
A TORZ KIRAKÓS

Igen, a Saw-val alapjában véve még nem lenne sok baj, mert való igaz, hogy nehéz, és tény, hogy a játékmenet kissé ismétlődő, de még mindig ott az igényes, fűrészes történet, és a hangulat, ami egy az egyben hozza a moziban érzett borzongást. A dolog legnagyobb fejlövése az irányítás, ami PC-n katasztrófa lett. Nekem valamiért a játékot a kontrollerem sem ismerte fel (másoknál működött a dolog, szóval ez egyéni sirám), így akár tetszett, akár nem, kénytelen voltam egérrel és billentyűzettel játszani. Az még elmegy, hogy az egérrel való, időre menő minijátékos mahinációk kiakasztóan nehezek, hála minden idők legrosszabbul bekalibrált érzékenységének. De hogy képtelen legyek harc közben megfelelően védekezni, mert a játék minden interakcióért az 1, 2 és 3 számbillentyűket akarja nyomogattatni, az mindennek a teteje. Nem tudom, hogy a Konami dolgozói látták-e már PC-s játékost, de ha igen, akkor valamit nagyon rosszul jegyzeteltek le, ugyanis ilyen idióta beállítással még sosem volt dolgom. A grafika olyan amilyen, nem gyalázat, de szépnek se szép, míg a hangok a filmből vannak, szóval azokat nem érheti panasz. Végszónak lehet, hogy PC-s lapban ez szentségtörés, de ha valaki meg akarja venni ezt a játékot, az ha lehet, konzolra tegye. Azon állítólag egész jó.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1154

»Egy remek ötlet, amit az igénytelenség vezet útvesztőbe. A filmek rajongóinak még így is ajánlott lehet, de a gamepad beszerzése házi feladat hozzá...



»CHOCHO

PRO »Igazi Fűrész-hangulat, és a történet is egész jó

KONTRA »Borzasztó portolás

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 12 GB HDD

»60%«

»fejlesztő: SimBin
»kiadó: Seven M »web: www.race-game.org/raceon

A sokadik bőr kellemetlen esete

A túraautóversenyek és az autóverseny szimulátorok szerelmesei újra volán mögé pattanhatnak a SimBin fejlesztőinek jóvoltából. Kár, hogy a Race On inkább egy leharcolt használt verda benyomását kelti, semmint egy vadiúj járgányét.

írta» MO

A SimBin-es srácok köztiszteletben állnak az autós szimulátorokat kedvelő játékosok körében, nem véletlenül, hiszen például az egészen kiváló GTR-sorozat darabjait is nekik köszönhetjük. Azonban nem tévednek nagyot, akik csupán egy, a remekül sikerült Race 07-ről lehúzott újabb rókabőrt látnak a nemrégiben megjelent Race Onban: néhány új pályát, bajnokságot és versenyautót leszámítva sok újdonságra ne számítsunk, és az előzetes hírekben, nyilatkozatokban emlegetett játékmenetbeli reformokra is keresztet vethetünk. A Race On tulajdonképpen egy kiegészítő csomag, ami az alapot jelentő Race 07 mellett a 2008-as túraautó világbajnokságot (WTCC), a 2008-as svéd túraautó bajnokságot (STCC), a 2008-as International Formula Masters futamokat (IFM), két amerikai versenysorozatot (a US Track Racers-t és a US Street Carst), valamint a Camaro Cupot tartalmazza. Elsőre mindez impozánsnak tűnik, csak hát nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy voltaképp egy hároméves játékot próbálnak újra ránk sózni a készítők. És még csak le sem porolták túlságosan. Ahogyan a SimBin autóversenyeinél már megszokhattuk, a Race On estében is a reális fizikai modell, és a maximális szimuláció játssza a főszerepet, ami természetesen nem az új játék érdeme, hiszen e tekintetben hasonlóan élvezetes volt a már emlegetett Race 07 is. A dolog ezen részébe éppen ezért nem is lehet belekötni, a különböző választható versenygépek (szám szerint már összesen 39 darab, köztük a dízeles Leon TDI és a Lada 110 2.0 is) nagyjából a valóságnak megfelelően viselkednek a rutinos versenyzők kezei alatt. Más szóval piszok nehéz a játék, de éppen ezért igen élvezetes és korrekt kihívást jelent a profiknak is. A billentyűzettel vagy a kontrollerrel való irányítást felejtsük el, és szerezzünk be valami komolyabb force feedback-es kormányt (mondjuk egy Logitech G25-öt?), ha még nem rendelkeznénk eggyel, mert a Race On erősségei igazán csak ilyen felszereléssel tapasztalhatók meg. Ennek használatával azonban nagyon komoly vezetési élményben lehet részünk, példának okáért némi gyakorlást követően akár a motorhangokat figyelve is válthatunk sebességet, olyannyira pontos a játék ilyen tekintetben. De ezzel sajnos a pozitívumok végére is értünk. A grafika például egész egyszerűen elavult. Persze a Race sorozat darabjai eddig sem a csili-vili külsőre hajtottak, de valljuk be, kissé ciki ilyen puritán látványvilággal előállni így 2009 vége felé. Az autók kidolgozására még nem lehet panasz, de a pályák, az aszfalt, vagy éppen a belső műszerfal egész egyszerűen szívet fájdítóan gyengén mutat, ráadásul teljesen mindegy, hogy mondjuk egy fasor árnyékában, netán a tűző napon repesztünk az autónkkal, semmiféle változást nem érzékelni a járgány felületén. Sehol egy csillanás, sehol egy visszatükröződő tereptárgy... Ez pedig már igenis a játékélményből von le nem is keveset, mert annyira irreális az elénk táruló látvány, hogy az embernek néha olyan érzése támad, mintha a valamiféle fura mesevilág futamain kellene rajthoz állnia. És persze hiába a megannyi választható bajnokság, a közel félszáz pálya, a játékból iszonyatosan hiányzik a karrier mód. E nélkül valahogy nem tart sehová a Race On. Alapból megkapjuk az összes autót, pályát és bajnokságot, és bármelyikbe belefoghatunk kedvünk szerint, nincs ügyességi szinthez vagy adott teljesített futamhoz, megvásárolt/megnyert autóhoz kötve. Így pedig igen gyorsan monotonná válik a játékmenet. Tökélyre fejlesztett szimuláció ide, élethű fizika oda, a Race On leginkább azoknak ajánlható, aki még csak most ismerkednek a sorozattal, és a vezetési élményért cserébe tulajdonképpen képesek lemondani minden egyéb izgalomról. No meg azoknak a fanatikusnak, akinek már az is boldogságot jelent, ha egy újabb autót vagy pályát próbálhatnak ki kedvenc játékukban.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1769

»Sokadik bőr egy régebbi játékról lehúzva, minimális újításokkal, azonban még mindig eszméletlen vezetési élménnyel. Sajnos csakis megszállottaknak...

PRO »Fantasztikus szimuláció, remek fizika, Formula Masters bajnokság és Lada 110 2.0!

KONTRA »Idejétmúlt grafika, nulla újdonság, egyhangú játékmenet.

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

»75%«

»Race On«

JAMES CAMERON'S

AVATAR™

THE GAME

»fejlesztő: Ubisoft Montreal » kiadó: Ubisoft » web: avatargame.us.ubi.com

Hős leszel, vagy elnyomó?

James Cameron neve összefügg a látványos és sikeres mozifilmekkel. Titanic, Terminator 2, és most az év legnagyobb dobása, az Avatar. A zseniális rendező azonban a játékvilágban is bizonyítani akart, és ebben a Ubisoft segítségét kérte.

írta» CHOCHO

»Na pont ilyen, mikor a természet szembeszáll az emberrel.

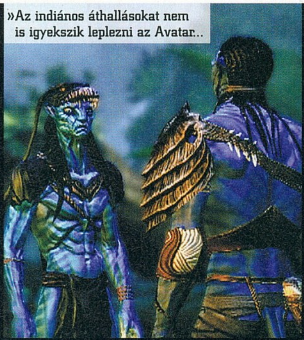
Cameron tehát úgy döntött, hogy a rendkívül eredeti technológiával készülő filmje (bővebben lásd az erről szóló dobozt!) mellé csak egy olyan programot enged piacra dobni, ami az ő elképzeléseit vonultatja fel, úgy vezetve a játékosokat az általa teremtett sci-fi világba, amivel szerény személye is elégedett lenne. A munkát a már milliószor bizonyított Ubisoft Montreal kapta, az a csapat, akiknek az újjáélesztett Price of Persia-sorozatot és a Splinter Cellt is köszönhetjük. A programot már 2007 nyarán bejelentették, több mint két éve, és egyes pletykák szerint már akkor is hosszú hónapok óta tartottak a munkálatok. Most, megannyi esztendő kemény munkája és fantasztikus játéka után végre megjelent az Avatar, hogy beteljesítse célját, és bizonyítsa, hogy a filmadaptációk is lehetnek zseniálisak. S mivel a boltok két és fél héttel a film premierje előtt teszik polcaikra a programot, nyilvánvaló, hogy a kiadó és Cameron hisz az eredményekben. Viszont korai lenne örülni, mert bár az Avatar nem lett rossz játék, sajnos rengeteg gyermekbetegséggel küzd, amiket egy filmesekből álló brigád nem biztos, hogy észrevesz. Mi játékosok azonban igen...

"MELYIK SZÍNNEL AKARSZ LENNI?"

Na de ne szaladjunk annyira előre! Az Avatar kifejezetten jól nyit. A film bemutatóit átlengő sejtelmes hangulat már a főmenüben tetten érhető, és a kellemes kék design hamar elnyerheti a tetszésünket. Amint elvégezzük a legfontosabb beállításokat, kezdhetjük is a játékot, melynek elején ki kell választanunk főszereplőnket. Lehetünk feketék, fehérek, férfiak vagy épp nők, így biztos, hogy mindenki megtalálja a neki megfelelő avatart. Történetünk szerint hősünk ötévnyi hibernáció után tér magához, hogy beteljesítse küldetését, és szolgálatba álljon a Polythemis nevű gázóriás Pandoraként ismert holdján. A planéta egy valódi paradicsom, mely lenyűgöző természeti adottságai mellett egy idegen fajnak, a na'viknak is otthont ad. Szinte elkerülhetetlen a párhuzam a na'vik és a kora újkori indiánok között, mert életvitelük és a vendégből hódítóvá váló emberekkel való kapcsolatuk is kísértetiesen emlékeztet a majdnem kiirtott amerikai ősla-

»AVATAR: A FILM«

James Cameron zseniális rendező, akinek olyan filmeket köszönhetünk, mint a nagyszerű Aliens (nem, a magyar címet nem fogadom el), a Terminator 2, a Titanic, vagy a Mélység titka. James nemcsak hogy megrendezte ezeket a filmeket, de valódi mitológiát teremtett köréjük, s új alkotásával, a sci-fi Avatarral még messzebbre merészkedett. A filmet kizárólag IMAX kamerákkal készítette, így a végeredmény a 3D-s IMAX mozikban lesz igazán élvezhető. A dolog miértje Cameron szerint a technológia stagnálása, hisz hiába élethű egy CGI karakter, ha a 2D-s, az analóg vászon minőségét már túlhaladták a nézői igények. A december közepén mozikba kerülő Avatar azon kevesek szerint, akik eddig láttak belőle valamennyit, az évtized leghatásosabb filmje lesz, amihez foghatót még soha senki sem készített. A PC Guru persze ott lesz a vetítésen, és ha igazak a hírek, akkor George Lucas is felkötheti a gatyáját, mert a következő Star Warsra nem lesz elég pár ócska fénykard, meg az akrobatikus ugrabugra.«



»Az indiános áthallásokat nem is igyekszik leplezni az Avatar..

»AMIKOR AZ ÍJ AZ ÚR«

Az Avatar: The Game legjobb fegyvere kétségkívül a na'vik íja, ami egyetlen találattal is képes halált okozni, sőt, kisebb telepített fegyvereket és kamikazerobotokat is eliminálhatunk vele. Gyors, halálos, pontos, és nagyon messzire elvisz. Egyetlen hátránya, hogy ha egyszer felhúzták, már nem lehet elengedni, szóval rendkívül óvatosan kell bánni vele, mert a nyílvesszőkből nem áll végtelen számú a rendelkezésünkre. Ha pedig egyszer kifogyott, jobb nekiállni imádkozni, hogy találjunk párat, és ne nyírjanak ki pár pillanat alatt.«

»A teleportok segítségével könnyedén közlekedhetünk Pandora dzsungeles területein, és így megelőzhetjük az igen időigényes, és olykor teljesen felesleges összecsapásokat.«

kosságra. A na'vik békeszerető természeti népe évezredekig élt zavartalanul az érintetlen dzsungelek mélyén, míg az emberek fel nem tűntek, és el nem kezdték vizsgálni, kizsigerelni a holdat. A dolog odáig fajult, hogy a na'vik egyre ellenségesebbekké váltak az emberekkel szemben, akik viszont eleinte nem akartak bajt, így kifejlesztették az úgynevezett avatar-rendszert. Minden egyes Pandorán szolgáló katona kap egy emberi és na'vi DNS-ből összekotyvasztott na'vi testet, hogy időnként földönkívüli szomszédjaik bőrébe bújva mutatkozhassanak a bizalmukat vesztett őslakók előtt. A na'vik egyébként négy méter magas, kékszínű, macskaszemű lények, akik hatalmas és erős farkukat leszámítva teljesen humanoid vonásokkal bírnak. Mi magunk is megkapjuk saját avatarunkat a játék elején, majd nekilátunk békefenntartó tevékenységünknek. Mindehhez persze elengedhetetlenek a hatalmas fegyverek, s ahogy megyünk egyik helyszínről a másikra, kezdjük érezni, hogy itt valami nagyon nincs rendben. Mikor az első játékóra derekán szembesülünk a ténnyel, hogy az emberek teljesen el akarják bitorolni Pandorát a na'viktól, választás elé állít a játék. Vagy az emberek oldalán maradunk, és segítünk az uralkodó megacégnek legyalulni a szép esőerdőket, vagy avatarunkba bújva a bennszülöttek mellé szegődünk, és megvívjuk velük népük eddigi legkegyetlenebb háborúját, melynek tétje egyszerűen a túlélés. Ha eldöntöttük, melyik utat választjuk, a játék ennek megfelelően folytatódik, teljesen más játékélményt és stílust biztosítva a két sztorivonalon. Kijelenthető tehát, hogy az Avatar valójában nem is egy, hanem rögtön két játék.

A SORS ÚTJAI

Két játék – mindez talán erősnek hat elsőre, de az utolsó szóig igaz. Na'viként szép lassan a törzs teljes jogú tagjaivá válunk, és emberi mivoltunkat hátrahagyva küzdünk az elnyomás ellen. Ilyenkor a játék egyfajta hack 'n sash-sé válik, mivel az őslakosok elsődleges fegyverei a kardok és az íjak. A kékbőrű lények teljes harmóniában élnek a természettel, így az amúgy eléggé ellenséges élővilág nem igazán van hatással rájuk, és a hatalmas területeket is hátasállatok segítségével rövidítik le. Az Avatar játékmenete félig sandbox, azaz a holdat kisebb kerületekre osztották, melyeket szabadon bejárhatunk, ha úgy tartja kedvünk. Egy-egy ilyen terület meglehetősen nagy, és mivel Pandora rengeteg ilyen területtel bír, nem kevés időbe telik majd a játék világának teljes feltérképezése. Ha na'vik vagyunk, hatalmas madarak hátán repülve fedezhetjük fel a gyönyörű tájat, és óriási, elsőre lovakra emlékeztető ormányosokon szelhetjük át az úttalan utakat. A játék a sandbox stílus küldetésrendszerét követi, tehát egy-egy beszélgetés után a bal alsó sarokban lévő kis térképünkön sárga pöttyként jelzi nekünk, hogy hová is kell eljutni. A dolog pofonegyszerű, a missziók pedig nem bonyolultak, így elrontani sem igazán lehet a receptet. Csak szaladjunk oda az első olyan karakterhez, akinek a feje felett sár-

»KONZOLON 3D-BEN

AVAGY HA MILLIOMOS VAGY, AKKOR PANDORA ÉLETRE KELL A LAKÁSODBAN

Nemcsak az Avatar című film igyekszik minden eddiginél látványosabb technológiával elkápráztatni minket, hanem a játékváltozat konzolos verziói is. A Playstation 3-ra és Xbox 360-ra kiadott Avatar: The Game tartalmaz egy 3D-s grafika opciót, mely a megfelelő tévékészülék birtokában olyan hatást kelt, mintha minden kijönne a képernyőből. A dolog egyelőre csak a luxustelevíziók tulajdonosai számára elérhető, de állítólag nagyon eredeti élmény, ami megéri a beruházott százezreket (vagy inkább milliókat). A magunk részéről elégedettek vagyunk a síkképernyős változattal is, mert bár nem repülnek nekünk a na'vik madarai, azért az Avatar így sem csúnya!«

»KI MIT TUD – AVAGY KIT ÉS MIT VÁLASZTHATSZ A JÁTÉKBAN

Az emberek fizikumukat tekintve ugyan nem olyan erősek és gyorsak, mint a na'vik, de fegyvereik és járműveik messze fejlettebbek az őslakosok tákolmányainál. Helikopterük képes tüzelni, sőt, egyenesen darálja a muníciót, míg mechájuk a játék legdurvább járműve, ami a mai robotos trendeket figyelembe véve nem is csoda. Mivel azonban nem őshonosak a Pandorán, a hold élővilága mindent elkövet, hogy eltávolítsa őket, így nemcsak az állatok, de a növények is fenyegetést jelentenek számukra.«

A na'vik nem rendelkeznek olyan fejlett technológiával, mint a kolonizáló emberek, de fizikumuk és leleményük messze felülmúlja az agresszorokat. Íjuk rendkívül erős, Pandora flórája és faunája pedig a lábuk előtt hever, így míg az embereknek a természet viszontagságaival is meg kell küzdeniük, addig a kék őslakóknak csak a húsevő vadállatokkal kell foglalkozni. Nagy kár, hogy nem tudnak telepített fegyvereket használni, és mivel főleg közelharcra specializálták magukat, a puskákkal nehezen veszik fel a versenyt.«

ga kérdőjel forog, és már folyik is az amúgy nem túl elmés társalgás, melynek fix, hogy küldetés lesz a vége – mondjuk ezek nagy része kimerül az egyes területek felderítésében és az ellenfelek likvidálásában. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy tudunk meg egyre többet a kitört háború valódi okairól, és annál nehezebb feladatokkal látnak el minket. Notórius jófiúként a na'vik felé húzott a szívem, és még most is őket kedvelem jobban, de a sztori csak mindkét szálat végigjátszva válik kerekké, így végleg nem érdemes elkötelezni magunkat egyik fél mellett sem. Főleg, hogy emberekként nem hátasokat, hanem óriási mechákat, helikoptereket, dzsipeket és motorcsónakokat is vezethetünk a szent célért. Ilyenkor viszont sokkal nehezebb a dolgunk, mert bár az emberi technológia fejlettebb fegyverekkel lát el, az egész hold ellenünk van, és a legapróbb rovartól a legnagyobb fáig mindenki ránk támad, ha a közelükbe érkezünk. Az Avatar emberekkel játszva leginkább a Lost Planetre emlékeztet, és ezt a hatást nem igazán lehet a negatívumok közé sorolni, hisz a Capcom akcióorgiája nagyon jó játék volt, így nem akkora szégyen a lopás.

SZABADSÁGHARC

A játékmenet elsősorban akció, amit platform-, RPG- és stratégiaelemekkel támogattak meg. A dolog talán ijesztő, de jól működik, és néhány óra után már úgy fogunk bolyongani Pandorán, mintha csak oda születtünk volna. A küldetésrendszerről már volt szó, a platformelemekről viszont még nem, pedig az ugrabugrálás meglehetősen nagy szerepet kapott az Avatarban. Az esetek többségében szakadékok szélén fogunk egyensúlyozni, miközben minden irányból támadnak minket, és ha mindez még nem lenne elég, egyetlen rossz ugrás, és máris szörnyet halunk a mélységben. Ez még nem is lenne olyan zavaró, ha a harcrendszer rendben lenne, persze nincs, és emiatt a küzdelem az Avatar legfrusztrálóbb részévé válik. Na'viként össze-vissza ugrálunk, és csapkodunk, amerre csak látunk, míg az ellenség állandón jól céloz, és olyan gyorsan változtatja a pozícióját, hogy ahhoz igazodni néha képtelenség. A kisebb vadállatokkal még csak-csak megbirkózunk valahogy, de az emberek ellen az összes harci taktika csődöt mond. Ilyen esetekben főleg az íj lesz jó barátunk, ami túlzás nélkül a játék legjobb fegyvere (igen, embereknél sincs igazán párja), de az is csak az ostoba mesterséges intelligencia miatt. Akármilyen jól is lőnek a katonák (gyakorlatilag mindegy, menynyit ugrálunk, 90%-ban elér a tüzük), a látásuk elég gyenge, így messziről, egy-egy nyílvesszővel leszedegethetőek. Emberekkel ugyanez a taktika már nem működik, mert ott mindenki támad ránk, viszont egy-egy mechába pattanva könynyedén rendet tehetünk a lázadozó pórnép közt. Mivel pedig az egész játékra példátlan szabadság

»Hangulatos és látványos játék kisebb-nagyobb hibákkal...«

»Lövök egy tulkot ebédre, aztán pedig megskalpolok pár földi fickót.

»Az lett a büntetésem, hogy 200x körbe kell futnom ezt a helikoptert.

»PANDORA, A MEGTESTESÜLT PARADICSOM

AMIT AZ EMBEREK SZOKÁSUKHOZ HÍVEN HAMAR POKOLLÁ VÁLTOZTATNAK

Pandora egy idegen hold, ami a Polythemis nevű gázóriás körül kering. Légtere tele van ammóniával, így bár a hőmérséklet ideális az emberek számára, csak oxigénmaszkban lehet közlekedni rajta. Érdekessé Pandorát az Unobtainium nevű anyag teszi, melynek köszönhetően a levegőnél sokkal nehezebb dolgok is képesek fennmaradni és lebegni. Az Unobtainium rendkívüli fontossággal bír az emberiség űrkutatásának jövőjét illetően, így vonzza a tudósokat, mint lekvár a legyeket. Sajnos ennek az őslakos na'vik isszák meg a levét. Nem elég, hogy a ritka anyag kitermelése miatt visszaszorítják életterüket, de lassan a hold is haldokolni kezd.«

»Pandora hamarosan tenni fog róla, hogy ne érezzük ilyen jól magunkat idefenn...

»VÉR(M)ES SZÓRAKOZÁS«

Ugyan az Avatar nem tűnik egy túl erőszakos filmnek, a harc, ami a két nép között kirobban, épp elég áldozatot követel. Ennek ellenére a játékban eltűnnek a leölt ellenfelek (illetve elillannak), és vér sincs, holott nem kevés farkas harapta meg büszke na'vi harcosomat. Ez még nem zavart volna különösebben, de hogy a lövések sem rongálják a környezetet, s még egy nyavalyás levelet se vághatunk le frissen kifent pengéinkkel, eléggé kiábrándító. Ma már nem kéne ilyen sterilnek lennie egy játéknak.«

»Az Avatarnak is van egy nagy konzolbetegsége: a mentés itt is csak checkpointok segítségével lehetséges, ami nagy kár, mert néha szívni fogunk az irányításból következő halálozások miatt.«

jellemző, akármikor dönthetünk úgy, hogy kicsit „vadászunk", éppen ezért elszomorító a kissé béna harcrendszer. Na de erről ennyit, nyergeljünk át inkább a szerepjátékelemekre. Az Avatarban minden egyes ellenfél után tapasztalati pont jár, ami egy bizonyos határt elérve új szintre emeli a karakterünket, és ezáltal újabb képességeket érhetünk el. Mind emberként, mind na'viként tudunk olyan dolgokat, melyek az RPG-rajongók nyelvén „abilityként" aposztrofálhatók, vagyis tudjuk magunkat gyógyítani, na'viként láthatatlanná válhatunk, emberként meg pajzsot vonhatunk magunk köré, ésatöbbi. Egyszerre négy ilyen képesség lehet a képernyőn, ám ezek bármikor kedvünkre variálhatók. Ám az XP-k nem csak a fejlesztésre jó. Ha elég sokat gyűjtünk, akkor a pálya teleportpontjain a War Room nevű helységben menedzselhetjük velük hadainkat, amolyan stratégiai minijátékként. A cél itt Pandora területeinek visszafoglalása egységgyártással és épületek emelésével. Ugyan a sztorira ez nincs különösebb hatással (akár foglalkozunk vele, akár nem, kapjuk a missziókat), elég sok XP jár érte, és meglehetősen szórakoztató háborúsdit játszani az UFO sorozatra emlékeztető taktikai térképen.

PANDORA SZÉPSÉGE

A tartalom után érdemes kicsit foglalkozni a külcsínnel is. Ha végignézitek a képeket, láthatjátok, hogy az Avatar nagyon jól néz ki. Ugyan nem egy Crysis, de multiplatform játékhoz képest pazar amit kapunk, és külön öröm, hogy nem kell töltőképernyőket bámulnunk a nagy terek átrepülése közben. A karakterek nagyon jól néznek ki, az animációk pedig mesések, főleg a na'vik hosszú végtagjainak stílusos izommozgása nyűgözött le. Ennek a szépségnek azonban sajnos ára is van. Az Avatar nem túl jól optimalizált játék, az én itthoni vasamon (AMD Athlon II X2 240 3,4 GHz-re tornászva, HD3870-essel és 6 GB RAM-mal) sokszor beszaggatott a cucc látványjavítóktól mentes 720p-s felbontásban, hogy a többi apróbb bugról már ne is beszéljünk. A irányítás sem volt valami kellemes, és bár kontrollerrel elfogadható szintre lehetett hozni, az Xbox 360-as gombkiosztás sem sikerült valami fényesre (pl. a játék minden „igenre" Y-t akart nyomatni velem, nem A-t, ahogy a legtöbb program szokta). Az egészre azonban kétségtelenül a kamera teszi fel a rozsdakoronát. Beakad, nem mutat eleget, és a Gears of Warra emlékeztető vállfölötti nézet sem a legalkalmasabb az Avatar játékmenetéhez. Az emberekkel vívandó Lost Planet-szerű összecsapásokhoz még elmegy, de a na'vik kaszabolására abszolút használhatatlan, így nem egyszer szitkozódtam a képernyő előtt a teszt alatt. Még szerencse, hogy a zene jó, és hogy a szövegeket a filmben is szereplő színészek adják saját karaktereik szájába. Összességében tehát adva van egy egész jó játék, apró játékmenetbeli gyengeségekkel, és egy teljesen megszokott többjátékos móddal (CTF, TDM, DM – amit kipróbálni sajnos nem tudtunk, ugyanis a szerverek még nem éltek a próbaverzió használata alatt), ahol az összképet csak a fel-felbukkanó tervezői bakik rontják le. Ám mindezen döccenők ellenére is élvezetes és szórakoztató program az Avatar, tartalom szempontjából nem nagyon érheti panasz. Ha szereted a TPS akcióprogramokat, képes vagy a kompromisszumokra, vagy nem bírod ki a Lost Planet második részéig, akkor ezzel a játékkal biztos elleszel egy darabig, főleg, ha mindkét oldalról végigjátszod a játékot.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1709

»Az Avatar nem lett rossz játék, sőt, vannak kifejezetten jó pillanatai, de lesz pár dolog, ami miatt bosszankodni fogunk. Mondjuk a hangulatra, a tartalomra és a látványra nem lehet panasz.

PRO »Két játék egy áráért, és mindehhez még jó hangulat is társul.

KONTRA »A kivitelezés nem lett éppen csillagos ötös – főleg ami a harcot illeti.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2 GHz, 128 MB VGA, 1 GB RAM, 10 GB HDD

»79%«

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

»fejlesztő: Rockstar »kiadó: Take 2 »web: www.rockstargames.com »tesztplatform: Xbox 360

Az éjszakai élet császára

Éjszakai bárokat irányíthatunk, droggal, lopott áruval üzletelhetünk, sőt, még ejtőernyős küldetésekben is részt vehetünk a Grand Theft Auto IV legújabb letölthető epizódjában, melynek főszereplője Louis Lopez – a címszereplő Gay Tony jobbkeze.

írta» BADSECTOR

Eddig két egészen egyedi karaktert irányíthattunk a Grand Theft Auto IV világában: Niko Bellicet, a szerb bevándorlót, aki egy kelet-európai hajó fedélzetén érkezett Liberty City-be, és Johnny Klebitzet, egy vad motoros banda vezetőjét. A legújabb részben ismét egy érdekes bűnöző bőrébe bújhatunk: Louis Lopezébe, aki az éjszakai bártulajdonos, Tony Prince üzleti partnere és bizalmi embere.

AZ ÉJSZAKA FORGATAGÁBAN

Louis nem ismer irgalmat, ha üzleti érdekeinek védelméről van szó, sőt, szeret embert ölni pénzért. Ennek ellenére mégis egy igazán összetett, és szimpatikus figurával van dolgunk: legalább annyira bírjuk majd, mint az alapjáték hősét, Nikót. A dominikai drogkartell egykori prominens tagja még tinédzserként került börtönbe, és miután hosszú éveket követően kikerült onnan, a bártulajdonos Tony Prince segítségével állt talpra. Éppen ezért hősünk rendkívül lojális Gay Tony-hoz, de másokhoz is, akiket kedvel: anyagi gondokkal küzdő anyján, régi haverjain, és a többi ismerősén egyaránt segít – persze bizonyos karaktereknek csakis pénz ellenében. Így tehát ismét a szokásos Grand Theft Auto küldetéseket kapjuk majd: mindenkinek szüksége lesz a főszereplő segítségére, és Louis – gyakran bosszankodva, vagy egyenesen fogcsikorgatva – a legagyamentebb feladatokat is elvállalja.

TARANTINO UTÁN SZABADON

A játék sztorija ezúttal is éppoly elsőrangú, mint ahogy azt a Rockstartól megszokhattuk. A szereplők egészen eredetiek, és legtöbbjük valóban kacagtató karakter, mint a drogfüggő, meleg Tony Prince, vagy Yusuf Amir, egy arab sejk kövér, ostoba és megalomániás fia. De nemcsak a szereplők vannak rendben, az átvezető jelenetek akár egy Quentin Tarantino film képsorai is lehetnének: mindegyikben zseniális párbeszédeket és remek „alakításokat" láthatunk. Továbbá maguk a küldetések is sokkal változatosabbak, és bizonyos esetekben még izgalmasabbak is, mint amilyenekkel az alapjátékban, vagy a Lost and Damnedben volt dolgunk. A szokásos autós akciók mellett például helikopteres légi harcokban lesz részünk, melyek során rakétával kell kilőnünk rivális jachtokat, vagy a rendőrségi helikoptereket; ejtőernyővel fogunk Liberty City felett a levegőben hasítani, illegális bokszmeccseken vehetünk részt, sőt, még „golfozhatunk" is. Emellett még régi jeleneteket is láthatunk Louis szemszögéből, csakúgy, mint a Lost and Damnedben, úgyhogy akár nosztalgikus könnycseppeket is ejthetünk a játék közben. Megkockáztatom, hogy a küldetések még az alapjátéknál is szórakoztatóbbak, a Lost and Damnedben lévőkhöz képest pedig mindenképpen.

»Hmm. Még a végén az lesz, hogy megkedveljük a diszkót...

»A Rockstar ezúttal sem volt szívbajos a felnőtteknek szóló jelenetek terén: Louis-t például az egyik jelenetben orálisan elégíti ki régi barátnője, addig, amíg rájuk nem törik az ajtót.«

EZT ÉRDEMES LETÖLTENI

Az Xbox Live letölthető tartalmai között nagyon sok a pénzkidobás kategóriájába tartozik, azonban ez a Gay Tony esetében egyáltalán nem igaz, sőt, ár/minőség kategóriában ez a játék toronymagasan vezet minden más mostanában megjelent kiegészítőhöz képest. 10-12 órába kerül, amíg végigviszed a fő küldetéseket, ez pedig manapság egy teljes értékű játéknál is szép teljesítmény. Egyedül a játék grafikája tűnik kicsit már öregecskének a mostanában megjelent csodákhoz képest, illetve többjátékos fronton sem találunk túl sok újdonságot, de ezekért bőségesen kárpótol a GTA-világ komplexitása, a remek sztori és az izgalmas küldetések. Ismét elsőrangú terméket rakott le tehát az asztalra a Rockstar, és kíváncsian várjuk mi lesz a „tévedhetetlen" srácok következő dobása.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1671

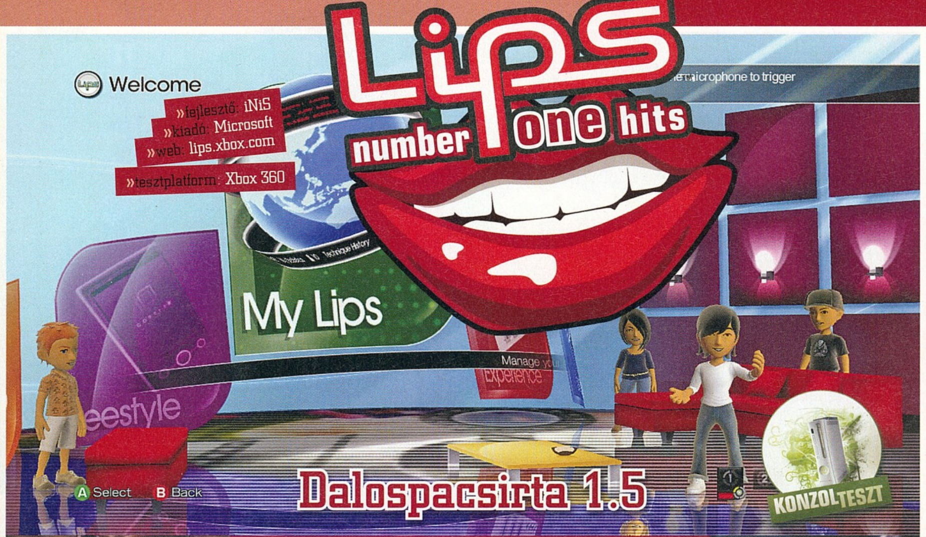
»A Gay Tony nemcsak remek kiegészítő, hanem az egyik legjobb GTA rész is: jól kidolgozott karakterek, zseniális sztori és változatos, izgalmas játékélmény a legfőbb jellemzői.

»BADSECTOR

PRO »Újabb mestermunka a Rockstar részéről, amely változatosabb, izgalmasabb és kacagtatóbb az alapjátéknál is.

KONTRA »Kicsit már kezd elavulttá válni a játék grafikája.

»94%«



Lips number one hits

»fejlesztő: iNiS
»kiadó: Microsoft
»web: lips.xbox.com
»tesztplatform: Xbox 360

Dalospacsirta 1.5

Épp egy éve, hogy a Microsoft kihozta saját karaoke játékát, a Lipset, és ahogy az várható volt, ősszel megérkezett a folytatás, amit még hatalmas jóindulattal sem lehet második résznek titulálni. Cikkünkből kiderül, mit tartogat számunkra a Number One Hits.

írta» BATE

Tavaly ilyenkor a Lips egy igen korrekt vételnek bizonyult, hiszen a lemez negyven jófajta számmal, két wireless, mozgásérzékelős mikrofonnal, és szórakoztató játékmódokkal érkezett. Énekelhettünk egyedül, párban, egymás ellen, illetve részt vehettünk dalos minijátékokban, ahol csodás énekünkkel kellett megállítani egy bomba felrobbanását, illetve a tökéletes szólamokkal kellett csókra bírnunk a képernyőn egymáshoz közelítő leányt és lovagját. A Lips tökéletes kelléke volt a házibuliknak, a közös éneklés még a legtunyábbakat is felrázta, de ugyanígy jól elszórakozhattak vele a szégyenlősebb zuhanyzósztárok is. Az élményt tovább fokozta, hogy az MS a megjelenés után sem hagyta magára a programot, és szinte hetente tett elérhetővé újabb számokat, így mostanra száznál is több dal közül csemegézhetnek a karaoke szerelmesei. A lényeg, hogy a Lipset vagy szerette az ember vagy nem, s cikkünk értelemszerűen az előbbi csoportnak szól.

MÁSODIK FELVONÁS?

Egyvalamit már most le kell szögezni: a Number One Hits semmiképp nem nevezhető folytatásnak, sokkal inkább van DLC-jellege a dolognak, hiszen lényegi újítás nem érte a programot, csupán a külcsín lett megvariálva, illetve a korongon negyven újabb dal várja az énekeseket, ezúttal (ahogy a cím is mutatja) csupa olyan szerzemény, ami annak idején eljutott a slágerlisták csúcsára. A felhozatal megítélése ízlés kérdése, annyi bizonyos, hogy a szórás igen széles, hiszen találkozhatunk a Pet Shop Boyszal, Robbie Williamsszel, Lady Gagával, és még MC Hammerrel is. A játék a korábban letöltött számainkat azonnal felismeri, sőt az első rész dalait is újra énekelhetjük, ám ez esetben mindig cserélgetnünk kell a lemezeket, és ezen még az eredeti Lips winchesterre másolása sem segít. A játékmenet gyakorlatilag semmit nem változott, ugyanazokat az elemeket találhatjuk a programban, mint korábban, egyedül talán azt érdemes megjegyezni, hogy a Number One Hitsben már nem kell mindenféle ostoba mozdulatot végrehajtanunk a szorzók növeléséhez, elég, ha megrázzuk a mikrofont, ennek köszönhetően végre egyetlen taktust sem rontunk el, és még a szomszédok sem fognak hülyének nézni a tv előtt végzett fura mikrofonos gimnasztikai mozdulatok miatt.

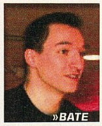
TRÓFEAGYŰJTEMÉNY

Habár a belbecs maradt a régi, azért a külsőségekben találunk némi eltérést az előző Lipshez képest. A főmenü teljesen új dizájnt kapott, már az avatarunk is ott vigyorog a képernyőn, sőt, a dalválasztó menüben is az orrunk előtt táncikál, és ha már itt tartunk, akkor ide tartozó változás, hogy a neten található dalok már nem külön menüben kapnak helyet, hanem minden dal egyetlen helyen érhető el, és szortírozással szűkíthetjük a listánkat – ennek köszönhetően a dalvásárlás is egyszerűsödött, és játék közben sem kell oda-vissza mászkálnunk az egyes menüpontok között. Újítás továbbá, hogy a teljesítményünk fényében trófeákat (bronz, ezüst, arany, platina) kapunk a számok végén, attól függően, hogy hányadik helyre kerültünk a világranglistán – ebből következik, hogy ez az opció csak akkor működik, ha használjuk is az Xbox Live rendszert. Nem olyan nagy szám, de a Lips: Number One Hits az első olyan Xboxos játék, amelyben achievement módra cuccokat nyerhetünk az avatarunknak, azaz egy-egy jól sikerült dal után kalapok, cipők, ruhák válnak elérhetővé, hogy tovább csinosítsuk a kis figuránkat. Mindent egybevetve ez a program egy felcicomázott dalgyűjtemény, egy combosabb DLC rögtön lemezre égetve, éppen ezért főleg azoknak ajánljuk, akik már az első részt rongyosra énekelték, és újabb számokkal szeretnék feldobni a házibulijukat.«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/

»A Number One Hits leginkább egy kövér DLC-nek nevezhető, hiszen a tartalommal nincs baj, de az újítások terén igen harmatos a felhozatal. Megszállottaknak persze még így is megéri...


»BATE

PRO
»Negyven új szám, az avatar megjelenése a játékban, a megnyerhető cuccok...

KONTRA
»A játékmenetet szinte semmilyen változás nem érte, és az első rész számainak éneklése körülményes.

»70%«

Digitális reneszánsz

Némi szkepticizmussal álltunk az Assassin's Creed folytatása elé, azonban a Ubisoft kisebb csodát művelt. A második rész akkorát változott az elsőhöz képest, mintha a barlangrajzokat a Mona Lisához hasonlítanánk.

írta» BATE

Mielőtt nekiállnánk a második rész ecsetelésének, érdemes egy picit visszatekinteni a múltba, és újra átvenni, hogy pontosan miről is szólt a játék, és végül miért lett a 2007/2008-as esztendő egyik legnagyobb csalódása az Assassin's Creed. A játék a közeli jövőben kezdődött, ahol egy Desmond nevű férfit „elkap" az Abstergo nevű vállalat, hogy egy fura masina, az Animus segítségével kinyerjék a hősünk DNS-ében rejlő emlékeket. A játék lényegében ezeknek az emlékeknek az újraélése volt a háború dúlta Szentföldön, ahol egy bérgyilkos, Altair képében kellett kilenc embert kivonnunk a forgalomból. A program hátterét a Templomosok és a Bérgyilkosok közti küzdelem adta, melynek lényege, hogy az utóbbiak igyekeznek megállítani, hogy az előbbiek átvegyék az uralmat a világ felett. Az Abstergo nevű cég természetesen a Templomosok jövőbeni szervezete, és azért van szükségük Desmond elődjének emlékeire, hogy egy értékes relikvia nyomára bukkanjanak. A sztori párhuzamosan játszódott a jövőben és a múltban, és mindkét szálon igen komoly turpisságokra derült fény. Ha elég figyelmesek voltunk, akkor rájöhettünk, hogy nem Desmond volt az egyetlen, akinek megcsapolták az emlékeit, sőt, a szerencsétlenül járt elődünk a saját vérével írt üzenetet hagyott a szobánk falán, számos homályos utalással. Ezzel ért véget a játék, jó pár megválaszolatlan kérdéssel hagyva magára a játékosokat. Persze az Assassin's Creednek nem az volt a legnagyobb problémája, hogy a sztorit, és annak hátterét nem mesélték el rendesen a játékosoknak, a kritikusok és a gamer közösségek leginkább azt kifogásolták, hogy kaptak egy gyönyörű játékot, ami tartalmi szempontból kongott az ürességtől. Hiába volt ugyanis hatalmas nyitott világ, lélegzetelállító méretű és kivitelezésű városokkal, ha a játékos csak ugyanazokat a dolgokat ismételgette bennük. Kihallgatás, kis verekedés, célpont bemérése, majd a gyilkosság, és ez egymás után kilencszer. Ezen felül mászkálhattunk épületekre, városonként megmenthettünk néhány civilt, gyűjtögethettünk zászlókat és gyilkolhattunk templomosokat. Ennyi. Mindez az első órákban még igen szórakoztató volt, de karakterfejlődés, és mindenféle lényegi előrelépés hiányában a harmadik küldetés után mindenki joggal érezhette, hogy egy kicsit átejtették a palánkon. Mindez az eladásokon nem látszódott, bár ettől függetlenül sorra születtek az elmarasztaló kritikák, és a fórumok megteltek a csalódott rajongók kommentjeivel. Szerencsére a Ubisoft pont nem az a cég, aki nem figyel a vásárlóira, így mikor bejelentették a második részt, hangsúlyozták,

»Nem, srácok, nem kell félreérteni. Ez itt most a testvéri szeretetről szól.

»A REJTETT IGAZSÁG

AVAGY MIT ÜZEN NEKÜNK A SZERENCSÉTLENÜL JÁRT 16-OS KÍSÉRLETI ALANY

Rögtön a játék elején ismét szóba kerül a 16-os tesztalany, akit teljesen tönkretett az Animus emlékcsapolása. Az ő szerepe nem csak emiatt érdekes, ugyanis Itália összes városában nyomokat hagy nekünk (mindegyik egy híres épületen található, és a program egy piros szemmel külön felhívja rájuk a figyelmünket, ha a közelükben vagyunk), amiket ha megtalálunk, akkor különféle érdekes (és nem mindig egyszerű) képrejtvényeket kapunk, amelyek megfejtéséért egy-egy videorészletet kapunk. Ezek a bejátszások alig pár másodpercesek, de ha megtaláljuk és megfejtjük mind a húsz rejtélyt, akkor összeállnak egyetlen nagy videóvá, amiből kiderül a rejtélyes igazság...«

»Eziónak még egy kicsit azért gyakorolnia kell az akupunktúrát...

hogy a játék komoly fejlesztésen megy keresztül, és igyekeznek kiköszörülni minden csorbát. Közel huszonöt órányi játék után bizton állíthatjuk, hogy az ígéret nem csak marketing volt, az Assassin's Creed második része messze felülmúlta a várakozásainkat, és az első rész szinte összes hibája javításra került.

ÚJRAKEZDÉS

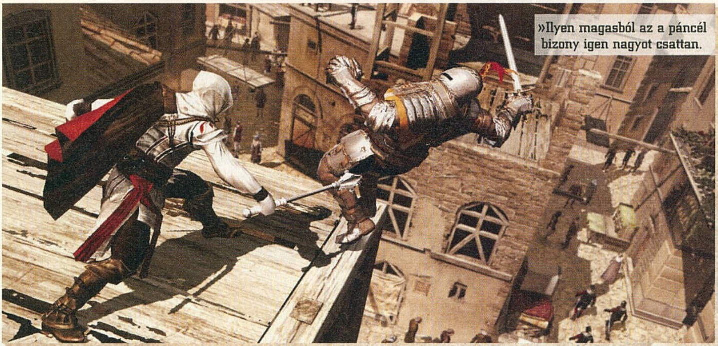
Maga a történet gyakorlatilag pár perccel az első rész záró képsora után folytatódik, az Animus-laborban megjelenik az első részből már megismert Lucy, és kiszabadít minket. Kiderül, hogy ő titokban a Bérgyilkosok embere, és el is fuvaroz minket a saját főhadiszállásukra, ahol már vár minket az Animus 2.0, hogy ismét elmerüljünk egy ősünk emlékében. Már az alapfelütés is sokkal jobb, mint az előző részben, hiszen az első kinyert emlékünk Ezio (ejtsd: Eccio) születése. Ezen a ponton érkezünk el az Assassin's Creed második részének egyik remek újításához: főhősünk nem egy „névtelen" bérgyilkos, aki csak a rábízott feladatokat teljesíti, hanem egy szimpatikus ifjú firenzei nemes, akinek a későbbiekben átérezhető motivációi lesznek, nem robotként megy végig a rá váró történeten. Ezionak a kaland kezdetén fogalma sincs a Bérgyilkosok és a Templomosok harcáról, éli az életét Firenzében, és az egyetlen gondja, hogy elkerülje az ellenséges família csatlósait. Persze az idilli állapot nem tart sokáig, hiszen családja jelentős részét egy árulás következtében a vesztőhelyre juttatják, neki pedig (anyjával és a húgával) menekülnie kell a városból, hiszen fejét vérdíj sújtja. A cselekmény ezen a ponton indul be igazán, hiszen bosszút esküszik apja és fiútestvérei halála miatt, szisztematikusan elintéz mindenkit, akinek köze lehetett a gyalázathoz, és ahogy halad előre, úgy mélyed el egyre inkább a Bérgyilkosok és a Templomosok közti háborúban – feltárulnak az ősi titkok, és természetesen az is kiderül, hogy a saját családja is elég mélyen benne volt a világot átölelő kulimászban. A sztori kellően fordulatos, mindennek helye és oka van, nem csupán egy üres váz, valóban egy érdekes történet bontakozik ki előttünk, ami folyamatosan ébren tartja az érdeklődésünket, és arra ösztönöz, hogy tovább és tovább haladjunk, egészen a végkifejletig. Persze a játék során nemcsak Ezio élete pereg le előttünk, hanem zajlanak az események a jövőben is, egyre több minden derül ki az Abstergo terveiről, egy világméretű összeesküvés szálai bontakoznak majd ki előttünk, főleg a játékban elhelyezett apró utalásoknak és rejtvényeknek köszönhetően.

»Az AC2-ben „jár-műves" részek is helyet kaptak: részesei lehetünk egy majdnem vadnyugati fogat-hajtásnak, Velencében pedig minden gondolát elköthe-tünk, ha úgy tartja kedvünk.«

»ALTAIR PÁNCÉLJA «

A játékban, miután eljutunk Mario nagybátyánk birtokára, annak pincéjében találhatunk egy titkos csarnokot, ahol régi nagy bérgyilkosok szobrai állnak, köztük Altairé is. Mellette hat másik hős látható, akiknek a szarkofágjai szerte el vannak rejtve az itáliai városokban. Nekünk természetesen fel kell kutatnunk ezeket a helyeket, és a szarkofágokból meg kell szereznünk a relikviákat, amiket ha elviszünk a birtok pincéjébe, akkor elérhetővé válik számunkra az ősi (és nagyon erős) páncél – ez egyébként egy teljesen fekete összetétel, ezt találhatják a vásárlók a fekete CE kiadásban. A szarkofágok helyét minden esetben jelöli a térkép, ám megszerzésük nem mindig könnyű, platform-logikai feladványokat kell megoldanunk (mint a Tomb Raiderben), amelyek idővel egyre nehezebbek lesznek, sőt, a végén már időre kell végrehajtanunk őket. Ezek a kalandok egyébként rendkívül szórakoztatóak, és a harccal ellentétben igen kellemes kihívást nyújtanak. «

»Mindig szerettél volna egy birtokot Toszkánában? Az AC2-től ezt is megkapod...


»Ilyen magasból az a páncél bizony igen nagyot csattan.

»Komolyan, öreg? Te tényleg azt hitted, hogy nem érlek utol?

»AC2 GYORSLISTA«

- [x] Megreformált küldetésrendszer, teljesen új feladatok
- [x] Több fegyver egymástól eltérő harcmodorral, kivégzés animációkkal
- [x] Fejleszthető karakter, változatos felszerelés
- [x] Teljesen új gyilkolási módok, új eszközök
- [x] Lőfegyver
- [x] Leonardo Da Vinci repülő szerkezete
- [x] Érdekes történet, remek rejtvények
- [x] Sokkal kevesebb bohóckodás Desmonddal
- [x] Pénz megjelenése és birtokfejlesztés
- [ ] ~~Megújult harcrendszer~~
- [ ] ~~Kihívás a harcban~~

> »A játékban lehetőségünk lesz ismét Altairt irányítani, sőt, egy meglehetősen romantikus pillanatot élhetünk majd át vele Akkában. Ha valamire, hát erre nem számítottunk...«

EGY EGÉSZ ÚJ VILÁG

Ha még nem említettük volna, akkor az Assassin's Creed 2 cselekménye az 1400-as évek második felében, azon belül is a '70-es 90-es években játszódik, azonban nemcsak a környezet változott meg az első rész óta, hanem gyakorlatilag a játék teljes felépítése is. Eleve nem bérgyilkosként kezdünk, hanem normál polgárként, így az indító feladataink kimerülnek abban, hogy megpofozzuk az ellenséges család velünk egykorú csemetéjét, levelet kézbesítünk, kísérgetjük anyánkat, vagy megvédjük a húgunk becsületét. Ez így szavakba öntve nem hangzik valami izgalmasan, de a játékban nagyon jól működik. Újra tanuljuk a játék kezelését, megszokjuk a környezetet, elmerülünk a reneszánsz hangulatban, és mire eljön a valódi akció ideje, már teljesen otthonosan mozgunk a középkori Itália világában. S ne higgyétek, hogy innentől jön az első részben megismert unalomtenger, mert bár a lényeg tényleg az lesz, hogy elimináljuk az ellenfeleinket, de mindezt olyan változatos küldetések közepette tehetjük meg, hogy alig várjuk majd, hogy újra és újra akcióba lendülhessünk. El lehet felejteni a régi kihallgatós, információgyűjtős metódust, ezt ugyanis teljesen száműzték a programból, kapunk helyette változatos és érdekes feladatokat. Lesz, hogy meg kell rohamoznunk egy kisebb várost (bizony, nem egyedül, hanem segítőkkel), máskor embereket kell kiszabadítanunk, meg kell nyernünk a velencei karnevál játékait, hogy bejussunk a dózse palotájába, meg kell tisztítanunk a város egyes pontjait az akcióink előtt és még sorolhatnánk tovább. A lényeg, hogy a gyilkos akcióinkat mostantól rengeteg egyéb feladat fogja színesíteni, némelyik csupán hangulati elem, némelyik a sztori fontos fordulópontja lesz, de ami igazán fontos, hogy a játék végre változatossá vált, és csak elvétve fog eszünkbe jutni, hogy ezt már csinálnunk kellett korábban. És ez nemcsak a mellékküldetésekre igaz, hanem a célpontok eliminálására is. Ezen a területen sem érték be a fejlesztők annyival, hogy el kell jutnunk adott pontra, ahol aztán az áldozatunk nyakába kell ugrani, a pengénket a torkába mártva. A repertoár ezúttal igen színesre sikeredett, a mi kedvencünk például az volt, mikor több tornyot megmászva, egy tucat őrt csendben likvidálva kellett eljutni a legmagasabb ponton rettegő áldozatunkhoz, hogy aztán – az általunk legjobbnak tartott megoldásként – a mélybe hajítsuk. De ezzel még mindig nincs vége a jó híreknek, hiszen a fő szálon kívül is lesz dolgunk bőven. Az egyes ránk váró városokban (Firenze, Forli, Velence, Toszkána kis városai, Róma) kisebb-nagyobb, szabadon elvégezhető küldetések várnak ránk, így például csalárd férjeket kell észre téríteni, leveleket kézbesíteni, és ami a legjobb, minden városban bérgyilkos megbízatások (végre!) egész sora várja, hogy végrehajtsuk őket. Adott tehát egy bizonyos fokú szabadság, amely ezúttal nem csak abból áll, hogy felmászhatunk minden egyes épületre, rengeteg apróság vár felfedezésre. A gyűjtögethető zászlók garmadája a múlté, ezúttal bérgyilkos relikviákat, kódexlapokat, szobrokat kell felkutatnunk, és ezért nemcsak a megszerzés öröme lesz a jutalmunk, hanem a játékban is nagy hasznot hozó dolgokhoz juthatunk hozzá – a hat bérgyilkos relikvia például Altair páncélját hozza majd magával, ami egyértelműen a játék legtáposabb cucca.

BÉRGYILKOS TRÜKKÖK

Igen, jól olvastátok, némi tápolás is bekerült a játékba. Na persze nem kell szerepjátékos mélységekre gondolni, de végre nem az van, hogy ugyanazzal a karakterrel fejezzük be a játékot, akivel elkezdtük. Ezio ugyanis fejleszthető, és nem csak olyan módon, mint az első részben. Az Assassin's Creedben az egyes fegyvereket és képességeket fokozatosan kaptuk meg, ez most sincs másképp, de egyrészt hősünk jóval több mindent tanulhat és szerezhet, mint korábban, illetve lesznek olyan elemek, amelyek teljesen tőlünk függnek majd. Ilyen például a karakter ruházata, amelyet városonként variálhatunk, de lehetőségünk lesz nagyobb dobótőrtárolót venni, ugyanígy növelhetjük a cipelhető egészségügyi csomagjaink számát, illetve szaporíthatjuk a kezünk ügyében lévő méregfiolákat is. Nem tévedés, Ezio ezúttal nem automatikusan gyógyul, ha megsebesü-

»MOST WANTED«

Akárcsak az első részben, úgy a másodikban is hamar elterjed a híre, ha megölünk valakit és ilyenkor bizony hamar megnő a körözöttségi szintünk. Ezúttal azonban nem is változik meg, csak ha teszünk érte. Az akcióinkat követően a városok falain poszterek jelennek meg rólunk, a hírmondók figyelmeztetik az embereket, sőt, lesznek olyan alakok, akik rossz hírünket keltik. Ha szeretnénk, hogy a körözöttségi mutatónk lejjebb vándoroljon, vagy teljesen megszűnjön (ilyenkor ugyanis nem molesztálnak folyton az őrök), akkor cselekednünk kell. Meg kell keresnünk a plakátokat és le kell tépnünk őket a falról (-25%), le kell fizetnünk a hírmondókat (-50%), illetve megölhetjük a rossz hírünket keltőket (-75% – az ő fejük felett egy kis nyíl található, és ha meglátnak, menekülni kezdenek). Érdemes ezekre a dolgokra időt szakítani, ugyanis nagyban megkönnyíti a városon belüli életünket, ha odafigyelünk arra, hogy a bal sarokban található mutató a vörös állapotból visszatérjen a normális fehérbe.«

»Gyere, gyere, barátom, mutatok neked valamit odalenn.

»TÉRKÉPEK ÉS FESTMÉNYEK«

Szerencsére a játékból eltűntek a zászlók, helyettük vannak kis kincsesládák, amelyek minden esetben pénzt rejtenek. Az előző résszel ellentétben ezeket már nem kell keresgetni, ugyanis a műkereskedőnél vehetünk térképeket, amelyek megmutatják, hogy hol vannak ezek a ládikák. Ugyanitt vehetünk egyébként festményeket is, amelyekkel a birtokunkat díszíthetjük, a dolognak sok haszna nincs azon kívül, hogy növeli a kúriánk értékét, illetve a játék végén lesz mire elvernünk a felhalmozódott keresetünket.«

»Ezio egyik nagy erénye, hogy már a csapatmunkában is erős...

lünk, orvoshoz kell mennünk, aki felgyógyít minket, illetve vehetünk nála kis fiolákat, amelyek visszatöltik az életerőnket. A méregfiola sem elírás, ezúttal már ilyen opciónk is van, tehát a játék egy adott pontján megkapjuk a lehetőséget, hogy ne leszúrjuk, hanem csupán megbökjük áldozatainkat egy mérgezett tőrrel, amit ők észre sem vesznek, de két perccel később holtan esnek össze. Persze ez még csak a kezdet, hisz nemcsak az övünk tárolókapacitását növelhetjük, hanem páncélokat is vásárolhatunk Ezionak. Az ilyen jellegű felszerelés növeli az életerőnket és a védettségünket a különböző támadásokkal szemben. Ahogy haladunk előre, úgy jutunk egyre durvább felszerelésekhez, amit külön kell megvásárolnunk a mellkasunkra, a lábunkra, a csuklónkra és a vállunkra – ugyanez igaz a fegyverekre is, idővel egyre durvább pengéket és egyéb harci alkalmatosságokat vásárolhatunk magunknak. És igen, mindent pénzért kapunk majd a játékban, ami ugye azt is jelenti, hogy az ehhez szükséges tőkét meg is kell szereznünk valahonnan. Ez kezdetben a földre küldött áldozatok kifosztásával, és a pályákon elszórt kincsesládák felkutatásával oldható meg, de mikor el kell menekülnünk Firenzéből, akkor egészen új jövedelemforráshoz jutunk. Ekkor jutunk el Mario nagybátyánk vidéki birtokára, aminek átvesszük az irányítását. Egyrészt ez hely szolgál majd amolyan bázisként, másrészt ez lesz a bevételi forrásunk, ugyanis a birtok bizonyos időközönként pénzt termel számunkra. Kezdetben meglehetősen csekély összeget, de amint elkezdjük visszaforgatni a pénzt a tulajdonunkba, a bevétel is komoly emelkedésbe kezd. Érkezésünkkor a kis vár meglehetősen leromlott állapotban leledzik, de lehetőségünk lesz tatarozni és fejleszteni, így növelhetjük az értékét és ebből fakadóan egyre többet hoz majd a konyhára. Érdekesség, hogy nem csak a konkrét javítások és fejlesztések, de minden egyes relikvia, szobor, kódexlap, festmény, ruha és fegyver tovább növeli a kúria értékét, így már csak emiatt is érdemes energiát fektetni ezen apróságok beszerzésére. Ami bónusz, hogy a fejlődés nem csak pénzben lesz mérhető, minél többet foglalkozunk a birtokunkkal, az úgy lesz egyre fényesebb és elegánsabb, minden egyes elköltött frank megjelenik a külsőségekben is. A játék összetettségét egyébként jól jellemzi, hogy sikerült kikerülni a pénz elértéktelenedésének problémáját. A könyvelést ugyanis a nővérünk végzi, aki kijelenti, hogy egy bizonyos összeg felett kiveszi a részét a kasszából, így mindig van egy limit, ami fölé nem tud menni a bevétel, csak akkor tudjuk növelni a vagyonunk, ha rendszeresen kivesszük a birtokon található ládikából a jussunkat. A rendszer egyébként tökéletesen működik, csak a játék utolsó negyedében jutunk el arra a szintre, hogy már ne tudjuk mire költeni a pénzt. A program nagy részében spórolni kell majd, ha be akarunk szerezni egy új felszerelést, azok ugyanis egyre borsosabb áron lesznek elérhetőek.

»A folytatás levett a lábunkról, elfeledteti az első rész hibáit.«

NEM VAGY EGYEDÜL

Mint említettük korábban, vége szakadt a magányos farkas szindrómának, számos olyan küldetésben lesz részünk az Assassin's Creed 2-ben, mikor nem egyedül kell harcba szállnunk a gonosz elemekkel. Ez a hatalmas változás azonban nemcsak a fő küldetéseket érinti, de a különböző népekkel kapcsolatos interakció a szabadon végezhető feladatokban is tetten érhető. Egyrészt ismét lehetőségünk lesz álcaként használni az utca embereit, ám ezúttal már gombnyomás nélkül működik a dolog, csupán be kell állnunk közéjük, és máris elfed minket az anonimitás aurája. Ami még ennél is jobb, hogy lehetőségünk lesz felbérelni kisebb csoportokat, hogy segítsenek nekünk. Tegyük fel, hogy van egy hely, ahová harc nélkül szeretnénk bejutni, de az őrök nem tágítanak az ajtóból. Ilyenkor keresnünk kell egy csapatnyi kurtizánt, tolvajt vagy harcost, akiket egy gombnyomással felbérelhetünk, ők követnek minket (el is rejtőzhetünk közöttük), és elérve az őröket, egy újabb paranccsal rájuk küldhetjük az újdonsült barátainkat. A kurtizánok kokettálni kezdenek a páncélos férfiakkal, a tolvajok meglopják őket, aminek üldö-

»MÉGHOGY NEM RUHA TESZI A BÉRGYILKOST«

»VÁLL- ÉS MELLKASPÁNCÉL«

Beszerzésük minél hamarabb ajánlatos, hiszen ezek nélkül igen védtelenek vagyunk. Nemcsak az életerőnket növelik, de igen jól jönnek a harcban is. Ha egy-két rosszabb ugrás után eltörnének, a kovácsnál javíttathatjuk.

»KÖPENY«

Nemcsak egyszerű kiegészítő, de fontos jelkép is. Ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket a városokban, akkor a vezetőktől külön köpenyt kapunk, amelyek védettséget biztosítanak az adott helyszínen, azaz az őrök elnézőbbek lesznek velünk.

»ÖLTÖZÉK«

Itáliában járunk, ahol igen nagy gondot fordítanak a divatra és annak követésére. Nem menekülhetünk ez alól magunk sem, érdemes minden városban külön hacukát vennünk, hogy ne lógjunk ki az emberek közül. A váltást mindig a szabók boltjában tehetjük meg.

»ALKARVÉDŐ«

Elsőre elhanyagolhatónak tűnő kiegészítő, de e mögött rejlik majd a pisztolyunk, és bizony a harcok során is nagy segítségünkre lehet, hiszen minél erősebb darabot vásárolunk, annál ügyesebben tudunk védekezni a támadások ellen. Beszerzése szintén a kovácsnál.

»ÖVEK«

A bérgyilkos egyik legfontosabb kelléke, ide rejti a gyógyfiolákat, a késeket, a bombákat és mérget. Minden eszköznek külön öv dukál, és ezek tárolókapacitását bővíthetjük is, így érdemes erre költeni, még akkor is, ha elsőre nagyon drágának tűnik a dolog.

»LÁBBELI«

Fontos kiegészítő, a lábunk a legnagyobb kincs, ha menekülni kell, így érdemes figyelmet fordítani arra, hogy mi védi. Ahogy a többi ilyen ruhadarabot, ezt is a kovácsnál vehetjük meg, és ha a sok tetőn ugrálásban elkopik, akkor ott is javíttathatjuk.

zés a vége, a harcosok pedig kérdés nélkül támadnak. A lényeg, hogy minden esetben elvonjuk az őrök figyelmét, így válik szabaddá az út előttünk. Persze akkor sincs gond, ha épp nincs a közelben semmilyen felbérelhető csapat, ekkor ugyanis csak be kell nyúlnunk az erszényünkbe és elszórni némi pénzt az utcán. A sétálók ettől persze rögtön megvadulnak, és létrejön egy olyan kis káosz, amit kihasználva ismét esély nyílik a besurranásra.

HARC A LELKE MINDENNEK?

Az első rész másik rákfenéje – az unalmas és üres játékmeneten túl – a harcrendszer volt, ami olyan egyszerűre sikeredett, mint kevés más játékban. Gyakorlatilag végig egyetlen gombot nyomogattunk, kombók, egyedi támadások szinte nem is voltak, és lényegében az egész játék során a hárításból előhozható, brutális támadást eredményező, jobbára az ellenfél halálával végződő mozdulatot használtuk. Akik ettől lábrázást kaptak annak idején, azoknak nem jó hír, hogy a harcrendszer bizony szinte teljesen ugyanolyan maradt, mint az előző epizódban. Ahogy korábban, úgy most is az idő múlásával kapjuk majd meg az egyes képességeinket, példának okáért kezdetben csak puszta kezes küzdelem van, aztán jön a kardharc, majd a rejtett penge (amiből lesz dupla is), a dobótőrök, később lesz a fentebb emlegetett speciális támadás, megtanulunk kikerülni, fegyvert elvenni, lesz füstbombánk, sőt, a játék háromnegyedénél még egy lőfegyverre is szert teszünk (ami főleg messzi célpontok ellen lesz hatásos). Ha ezt a listát végignézzük, akkor változatosságban nem lesz hiány, de ettől függetlenül a metódus nem változott. Ha galibába keveredünk, akkor körülállnak minket az őrök, és lényegében egyesével támadnak nekünk, mi pedig az X-gomb folyamatos nyomogatásával, és a védekezés szakszerű használatával vághatjuk ki magunkat az ellenfelek közül – minden maradt tehát a régiben, azonban csak rajtunk múlik, hogy mennyire hagyjuk monotonná válni a harcokat. Az a nagy szerencse, hogy a rengeteg új lehetőségnek köszönhetően mi magunk tehetjük változatossá az őrökkel folytatott küzdelmeket. Ebben segítségünkre lehetnek a különböző fegyverosztályok (nagyobb kardok és buzogányok, kis kézifegyverek), amelyek eltérő harcmodort biztosítanak, külön móka, mikor elvesszük a fegyvert az

»A birtokunkon található szobákat, ahol ki vannak állítva a megszerzett cuccaink. Külön termet találhatunk a fegyvereknek, a páncéloknak és a festményeknek is...«

»A látvány terén megint nincs panasz, elképesztő.

»Ez pedig a gégemetszés középkori megfelelője. Még dolgozni kell rajta.

»DA VINCI: A BARÁT«

A játék egyik fontos szereplője a még meglehetősen fiatal Leonardo Da Vinci, aki már a kezdetektől a család barátja, és végig a szövetségesünk marad. Rengeteg találmányt köszönhetünk majd neki (méreg, rejtett pengék, pisztoly, repülő szerkezet), és hozzá kell majd elvinni a begyűjtött kódexlapokat is, amelyeket ő fog lefordítani nekünk. Leonardo tartózkodási helyét egyébként mindig külön jelöli a program, méghozzá egy nagy L betűvel. A játék vége felé pedig a mester be fog költözni a kúriánkra is. Érdekesség, hogy nem ő az egyetlen valóban létező személy a játékban. Kapcsolatba kerülünk Firenze fő családjával, a Medicikkel is, sőt, még Niccolo Machiavellivel is, akiről kiderül, hogy igen szoros kapcsolatot ápol a Bérgyilkosok szövetségével...«

»Az AC2 valóban szárnyakat ad az embernek...

»Hihetetlen, de egy bérgyilkos a gyengék és elesettek védelmezője.

ellenfelektől (erre csak puszta kezes harcban van lehetőség), illetve az is színesíti a program ezen részét, mikor nem egyedül megyünk neki az ellenfeleknek – ilyenkor ugyanis ha például hátulról támadunk, akkor egyetlen szúrással végezhetünk az ellenfelekkel. Néha egyébként érdemes megpróbálni a puszta kezes harcot is, lévén ha megragadtuk az ellenfelet, akkor lehetőség lesz a pofozásra, lefejelésre, hasbarúgásra, és az ellökésre is. Fegyveres harc közben szintén meg lehet ragadni az ellenfeleket, és ha ez sikerül, akkor vagy ellökhetjük őket (és leszúrhatjuk őket a földön), vagy egyetlen nyisszantással elvághatjuk bárki torkát. Kellemes újdonság egyébként, hogy a mérgezéses megoldás mellett új opciók is megjelentek a csendes gyilkolás palettáján. Mostantól a szénakazalban megbújva is gyilkolhatunk, nem kell mást tennünk, mint bemérni az áldozatot, majd mikor mellénk ér, berántani a rejtekünkbe. Ugyanígy le is lehet rántani a magaslatokból a katonákat, a kontroller bal ravaszával kijelöljük a szerencsétleneket, a párkányon függeszkedve megvárjuk míg felénk érnek, majd az X megnyomásával a mélybe hajíthatjuk őket. Ha ez nem lenne elég, mostantól a tetőkön megbújva egyből az áldozatok nyakába ugorhatunk, akár nagyobb távról is, és a kettős rejtett pengének köszönhetően egyszerre két áldozatot is likvidálhatunk. Ennél már csak az a jobb, mikor elhajítunk egy füstbombát, amitől a körülöttünk állók pár pillanatra megvakulnak, így gyakorlatilag gond nélkül szúrhatunk le egymás után négy embert is a pengéinkkel. Üröm az örömben, hogy az új opciók miatt jár egy nagyobb fekete pont is a játéknak, ugyanis amellett, hogy a harcrendszer magja semmit nem változott, maga a küzdelem már túlontúl egyszerű lett: nagyon gyorsan be lehet vinni halálos szúrásokat, ha valakitől elveszünk egy fegyvert, akkor utána egyetlen csapással meg tudjuk ölni, illetve ha többen vagyunk egy csatában, akkor a másokkal küzdő ellenfeleket egy mozdulattal le tudjuk szúrni, sőt, a sok gyógyító fiolának köszönhetően még a legszorultabb helyzetből is győztesen kerülhetünk ki. Ennek köszönhetően a harcban nincs semmi kihívás, és nem hazudunk, a 25 órányi játékidő alatt ötnél több alkalommal biztos nem haltunk meg a katonákkal való küzdelemben – ami azért valamilyen szinten gyalázat.

KIHAGYHATATLAN

A végére hagytuk ugyan a feketelevest a harcrendszer képében, de a program ezen gyengesége ellenére is ki merjük jelenteni, hogy az Assassin's Creed kettő egy olyan program (egyelőre) konzolokra, amit vétek lenne kihagyni. A fegyveres küzdelem kivételével szinte minden hibát javítottak, és olyan mennyiségű tartalommal töltötték fel a játékot, ami bőven kitölt legalább 25-30 óra játékidőt, ami nem egy rossz fegyvertény a mai időkben. Azt talán már mondanunk sem kell, hogy grafika és hang terén mesteri az alkotás (akár csak az első rész), ám ennél sokkal fontosabb, hogy végre él és lélegzik az egész program, nem csak egy csilli-villi csomagolást kaptunk, unalmas játékmenettel. Az AC2-nek rétegei vannak, legfelül a lenyűgöző körítés, aztán a roppant érdekes, valós személyekhez és eseményekhez kapcsolható itáliai történet, alatta a folytatást meghatározó, Desmondhoz kapcsolódó események, az alatt az összeesküvés-elmélet és a rengeteg utalás a történelem nagy fordulópontjaira, aztán ott vannak az élő és lélegző váro-sok, az apró kis küldetések, a gyűjthető dolgok, és a saját birtok. Mindent egybevéve egy szerteágazó, rendkívül szórakoztató, a fordulatoknak és a cselekménynek köszönhetően addiktív programmal van dolgunk, aminek az összképét még azt sem rontja le, hogy a harcrendszer olyan fapados maradt, mint az első részben. Ahogy Kredenc mondta, valamit hagyni kellett a harmadik részre is, amit mi már most tűkön ülve várunk...«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1506

»Minden várakozásunkat felülmúló második rész, ami gyakorlatilag az első rész összes hibáját kijavította. Gyönyörű, élvezetes, hosszú kaland, az idei tél egyik kihagyhatatlan darabja.

»BATE

PRO
»Változatos küldetések, fejleszthető karakter, rengeteg apróság, ami élettel, tartalommal tölti meg a programot.

KONTRA
»A harc lényegében maradt a régi, és túl könnyűre is sikeredett...

»92%«

DJ Hero

»fejlesztő: FreeStyleGames »kiadó: Activision
»web: www.djhero.com
»tesztplatform: Xbox 360

Amikor a Jackson 5 is ütős

Zenés játékokkal teli már a spájz, így ideje volt valami teljesen újjal előrukkolni. A DJ-ket még a dobosoknál is nagyobb titokzatosság lengi körül, kézenfekvő volt tehát, hogy ők lesznek az új hősök.

A legfontosabb, hogy őszinték legyünk: soha semmi közünk nem volt a lemezlovassághoz, a zenék keverésére tett sikeres kísérleteink kimerülnek abban, hogy a szerkesztőség egyes tagjai szerint az Easy-t a Faith No More adta elő elsőként, holott nem is, mert a Commodores. Persze csináltuk már mi a zenét bulikon, hiszen a Winamp korában egymás után pakolni a különböző slágereket nem igényel különösebb előképzettséget (és megfelelően nagy méretű mp3-gyűjteménynél még ízlést sem). De nem szabad azt gondolni, hogy egy lemezlovas élete ennyiből áll: nem véletlenül van ám mindenféle kapcsoló és ijesztő mennyiségű potméter a híresebb DJ-k szerszámain, és az sem véletlen, hogy nem lesz mindenkiből híresebb DJ.

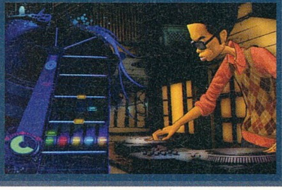
»Az alapok maradtak: fényes bigyók jönnek szembe.

IN DA HOUSE

Persze az Activision most sem tévesztette szem elől azt a fontos apróságot, hogy aki igazi DJ akar lenni, az nem a DJ Heróra vár, hanem valami ősdi Technics-szetten koptatja a bakelitet, vagyis a célcsoport most sem a zenésztársadalom, csak a zeneszerető játékosok. A program alapja továbbra is az, hogy egy műanyag kontrollerrel (ami most éppen egy meglehetősen spártai lemezjátszót formáz) úgy kell tennünk, mint aki zenél: ha piros bogyó jön szembe a képernyőn, akkor a piros gombot kell lenyomnunk, ha kék, akkor a kéket. Önmagában ettől persze még virtuálisan sem lépünk Moby nyomdokaiba, így a játékmenetbe bevezettek pár kisebb újítást is, most már tudunk scratchelni (könnyebb fokozaton nyomva tartjuk a megfelelő gombot és tetszőleges irányba rángatjuk a lemezjátszó korongját – nehezebb fokozaton már azt is figyelnünk kell, hogy le- vagy felfelé kell ügyeskednünk), válthatjuk a hangsávokat (a mixek két híres szám alapjaira épülnek, a crossfader nevű váltóval pedig azt szabályozhatjuk, hogy az egyik, a másik, vagy mindkét dal szóljon), és bizonyos fokig még effektezhetjük is a hallottakat. Ha mindent jól csinálunk, gyűlnek a pontok, ha bizonyos szakaszokon hibátlanul teljesítünk, megkapjuk a sorozatban már megszokott szorzóduplázó erőt, a Star Powert, amit itt speciel Euphoriának hívnak, és egy pirosan villogó gomb lenyomásával tudjuk ellőni. A leglátványosabb játékelem van már csak hátra: ha egy bizonyos időn keresztül a maximum szorzón tudjuk tartani magunkat (vagyis ha olyan ügyesek vagyunk, hogy nem rontunk sem sávváltásnál, sem a színes bogyóknál, sem

»DJ THIEF«

Ahogy már megszokhattuk a ritmusjátékok világában, a DJ Hero fejlesztését sem úszhattuk meg perek nélkül. Idén áprilisban a Numark nevű csapat jelentette be, hogy az Activision fejlesztése egyértelmű nyúlása az ő „Scratch: The Ultimate DJ" című, éppen megjelenés előtt álló játékuknak. Aztán volt itt még néhány kisebb kavar, például hogy az Acti felvásárolta a Scratch fejlesztőjét, a bíróság meg elkobozta a forráskódot, de a lényeg, hogy a DJ Hero kint van, mi meg játszunk vele.«



CSINÁLJUNK ÚGY, MINTHA MEGLEPŐDNÉNK

AZ ACTIVISION BEJELENTETTE A DJ HERO MÁSODIK RÉSZÉT

Tegyük a szívünkre a kezünket: ha mi lennénk az Activision, mi is ezt csinálnánk. A kiadó egy profitorientált cég, hát miért próbálna mást, mint pénzt szerezni? Persze nem is azzal van a baj, hogy még az első rész megjelenése előtt tudjuk, hogy már a második is készül, hanem azzal, hogy az eddigi tapasztalatok alapján a DJ Hero első részét szépen elfelejti majd a Hero-sorozat gazdája – ne legyen igazunk, de nem lep meg majd senkit, ha egyik napról a másikra elfogynak a DLC-k, és ha az új rész új kontrollert is jelent majd.«

»Na, ennyi potméter az összes legyártott kontrolleren nincs....

»Kérdés, hogy ők most tisztítják, vagy használják a lemezjátszókat....

a scratchelésnél), akkor lehetőségünk van visszatekerni a zenét: egy jól irányzott lökéssel visszafelé forgatva a lemezjátszó korongját újranyomhatjuk az elmúlt néhány másodpercet. Ennek a hangulatkeltésen túl több értelme van, például extra pontokat szerezhetünk, újra végigmehetünk az Euphoriát adó szakaszokon, illetve a nagy kapkodásban alaposan el is ronthatjuk az addig tökéletes teljesítményünket.

PÖRÖG A FEKETE LEMEZ, PATTOG A BAKELIT

A zenés játékoknál az élmény legnagyobb részét a számlista szereplői adják, és a DJ Hero bizonyos szempontból a legerősebb ilyen téren az eddigi Hero és Rock Band játékok közül. Van itt a Blondie-tól Eminemig mindenki, aki csak egy kicsit is számít a táncolható zenék világában, sőt, akad néhány kifejezetten történelmi párosítás is: MC Hammer és Vanilla Ice mindenképpen legendás a maga nemében, és így együtt még hallgathatóbbak. Szerencsére a DJ Hero nem fél kilépni a híres és ismert számok köréből, és emiatt lesz erősebb zeneileg, mint az eddig megjelent játékok: a készítők (illetve az általuk felkért DJ-k) bíznak a saját tudásukban és az általuk kiválasztott zenék erejében, minek eredményeképp végre egy egészen friss, nem a mindennapi rádiós rágógumikból összeválogatott, mégis mindenki számára élvezhető lista alakul ki, ami már önmagában is megérné a vásárlást. A számokat 24 csoportra bontva kapjuk meg, többségük a kezdéskor még lezárt, így szépen lassan kell kinyitogatnunk őket – az alap oktató mód végigjátszása nélkül például egy tapodtat sem mehetünk előre. Ez csak annak fényében furcsa, hogy a játékban nem lehet kiesni: legyünk bármennyire kutyaütők is, a táncoló közönség nem dobál meg minket kiürült Extasys zacskókkal, félig teli kristályvizes palackokkal, és a csótányroppantó cipők sem repkednek egy-egy elcsúszott mix hatására.

CSILLAG SZÜLETIK

A játék készítői persze nem feltétlenül a casual réteg csábítása miatt alakították ki így a játékmenetet. A furcsa az, hogy bár a játékmechanizmus minden összetevője elérhető már könnyű és közepes fokozaton is, az igazi játék akkor kezdődik, ha valaki eljut a profi szintig. A Hero-sorozat eddig pont arról volt híres, hogy Experten csak a megszállottak vagy a gyakorlott nőgyógyászok értek el bármilyen sikert, most azonban már tíz-tizenöt órányi gyakorlás elég ahhoz, hogy a nehezebb fokozaton is eljátsszuk a dalokat. A zene puszta élvezetén túl a csillagok megszerzése hajtja a játékost, attól függően ugyanis, hogy milyen ügyesen csinálunk úgy, mintha zenélnénk, a program egy és öt csillag között jutalmaz minket. A kapott minősítések összesítésén sok múlik, hiszen ezek segítségével nyithatunk meg új dalokat, bulihelyszíneket, DJ-ket, de a különböző ruházati és DJ-pult kiegészítőket is ennek fejében kapjuk meg. A képernyőn látott lemezlovasok kidolgozása kicsit eltér a Guitar Heróban megszokott lófejű borzalmaktól, a szőke görkoris csaj például egész elfogadhatóan néz ki.

5 CSILLAG ELSŐRE?

A sok jó kiemelése mellett persze nem árt szólni a negatívabb élményekről is. Amellett például, hogy a lemezjátszó alakú kontroller jól összerakott eszköz, azért van mit finomítani rajta. A crossfader középállását jelző kis akadás például túlságosan jelentéktelen, és ugyan ez könnyebb fokozatokon nem annyira zavaró, profi szinten már alaposan meg kell rángatnunk a kapcsolót, és ilyenkor kijön a hiba. Szintén nem hagyhatjuk szó nélkül a többjátékos mód szegényességét sem: bár a játék egyes számaiban második játékosnak akár gitárral is be lehet szállni, ez valahogy nem hozza meg a már ismert Hero-érzést, sőt, a teszt alatt azt gondoltuk, hogy ez a mód csak azért került be, mert muszáj volt valamit még kitalálni az alapnak számító lemezjátszó lemezjátszó ellen mód mellé. Persze ezek mind olyan dolgok, amit elnézhetünk egy első résznek, és legalább van irányvonal, ami mentén a fejlesztők dolgozhatnak. Egy biztos: a ritmusjátékok kedvelői nem csalódnak majd sem a játékban, sem a zenében, mert a DJ Hero meghozta azt, amit vártunk tőle: a vérfrissítést és az új színt a lassanként egysíkúvá váló stílus mindennapjaiba.«

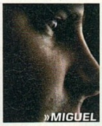
»RENEGADE«

Mint minden, nagyobb közönségsikerre esélyes játéknak, a DJ Herónak is van gyűjtői változata. Ezúttal Renegade Editionnek hívják az extrákat rejtő pakkot: Jay-Z és Eminem CD-k mellett keménytokos hordtáska jár majd (ez utóbbit speciális állvánnyá is alakíthatjuk majd amellett, hogy a speciális fekete-arany lemezjátszót tároljuk benne). Az eredeti csomagnál 20 százalékkal drágább változat a megjelenéssel egy időben került a boltokba – külföldön legalábbis.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1517

»Ideje volt már valamivel feldobni a ritmusjátékok állóvizét, és ha nagy hullámokat nem is vet majd, új színnek mindenképpen tökéletes a DJ Hero.



»MIGUEL

PRO »A zenés játékoktól megszokott minőség végre új csomagolásban

KONTRA »Csak Expert fokozaton van olyan érzésed, hogy közöd van a zenéhez

»90%«

»fejlesztő: Neversoft »kiadó: Activision »web: www.bandhero.com
»tesztplatform: Xbox 360, PS3

Ugyanaz a lemez

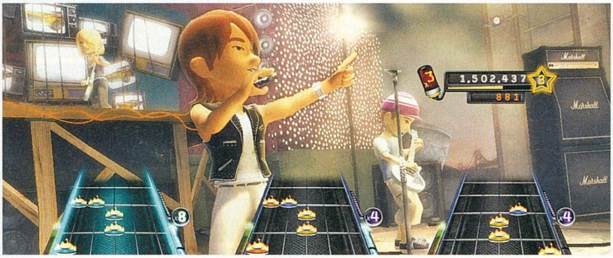
Három évvel ezelőtt még csak egy szűk réteg volt tisztában azzal, hogy mi is az a Guitar Hero, manapság pedig már minden sarkon valamilyen ritmusjátékkal találkozhatunk. A Hero-széria egyre több fronton támad, a rock és az elektronikus zene mellett már a popzenének is külön sorozat jutott, ám az örömünk nem felhőtlen ezzel az új „családtaggal" kapcsolatban.

írta» BATE

A matek nem hazudik, ha egy kicsit utánaszámolunk, akkor a Band Hero idén az ötödik „hős"-játék, ami kirepül az Activision szárnyai alól. A Metallicát bírtuk, mert igazi kihívást hozott a sorozatba, a Greatest Hits részünkről a tökéletes rókabőrt jelentette, a Guitar Hero 5 kellően friss élményt nyújtott, így elnyerte a tetszésünket, a DJ Hero pedig egy új műfajt emelt be a ritmusjátékok közé, méghozzá meglehetősen egyedi módon. Ezzel persze még koránt sincs vége a listának, hiszen megérkezett a Hero-széria legújabb ága, a Band Hero, a játék, amely egyértelműen a könnyedebb műfajért, a popért rajongókat veszi célba. Igazából nem lehet kárhoztatni az Activisont azért, mert igyekszik minél szélesebb körnek árulni a portékáját, azért viszont már igen, hogy Xbox 360-on és PS3-on a Band Hero képében gyakorlatilag újra eladják a Guitar Hero 5-öt, csak új dizájnnal és új számokkal (a Wii most egészen más téma – erről külön dobozunkban olvashattok bővebben). Ez a megoldás persze még mindig nem olyan lehúzós, mint kiadni egy teljes árú játékot a régi számokkal, négy hangszerre átírva (lásd Greatest Hits), de mégsem tehetjük meg, hogy ne tegyük szóvá az újracsomagolás eme kissé pofátlan módját.

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Ha a mi hozzáállásunk is olyan lenne, mint amit az Activision engedett meg magának, akkor most fognánk magunkat, és szépen bemásolnánk a 2009/10-es számunkban közölt Guitar Hero 5 cikkünket ebbe az új designba, apró finomításokkal. Ők ugyanis lényegében ezt tették: fogták az ötös sorszámmal ellátott gitárhős programot, és a rokkeres beütést szépen lecserélték egy színesebb, könnyedebb világra, kicserélték a dallistát, aztán vigyorogva bemutatták a pakkot, mintha most találták volna fel a spanyolviaszt. Persze azt már ők is érezhették, hogy ez nem lesz olyan nyerő, így „ellentételezésként" úgy alakították ki az eladási rendszert, hogy csak ehhez a szériához járjon az új dobkészlet – ami egyébként remek, masszív, jól használható szett, de valahol mégiscsak azt a célt szolgálja, hogy a régi rajongók is megvegyék azt a terméket, amire valójában alig vágynak. Csak hogy mindenki számára világos legyen a helyzet, a Band Hero „húzószavai"



»KÍNZÓ BEFEJEZÉS«

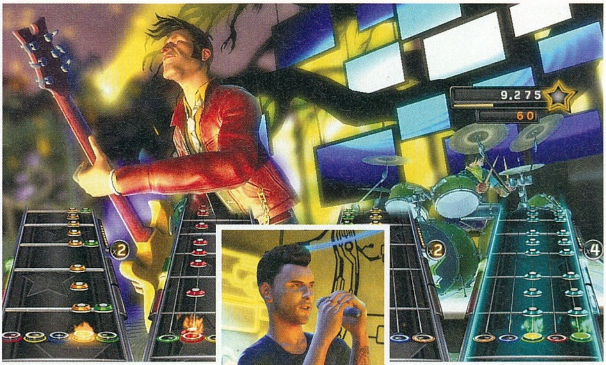
A Band Hero befejezése roppant bosszantóra sikeredett: az összes helyszínt végigjárva végül oda jutunk el, ahová korábban egyetlen zenekar sem – az ötlet poénos, az ezt követő megvalósítás azonban több mint frusztráló. Az utolsó szám, amit eljátszunk, Don McLean American Pie című szerzeménye, amely bőven több mint nyolc perces. Ezzel még nincs is semmi baj, habár mostanra már a dal említésétől is feláll a szőr a hátunkon. Ami igazán „furcsa ötlet" volt a fejlesztők részéről, hogy miközben játsszuk a számot, a képernyő közepén, annak legalább 50%-át kitakarva folyamatosan (tehát nyolc percen keresztül) pörög a stáblista. A játékos figyelni nem tud rá, ellenben roppant zavaró, bántja a szemet, és komolyan ront a játékélményen is. Igazából azt sem értjük, hogy minek került oda, mert értelme nincs, az biztos...

»AMIKOR A WII-S JÁR JÓL«

A cikkben már utaltunk rá, hogy a Band Heróval főleg a Wii-vel (és Nintendo DS-szel) rendelkező játékosréteg jár majd jól. Most eláruljuk, miért.

Egyrészt a Band Hero játszható lesz Nintendo DS-en is, akárcsak egy korábbi rész, ám ezúttal nemcsak gitározni, de dobolni és énekelni is lehet majd vele. Ez persze még csak érdekesség, nem áll kapcsolatban azzal, hogy miért is járnak jobban a Wii-tulajdonosok, mint a PS2/3-mal és az Xbox 360-nal rendelkező játékosok. A csavar ott van a dologban, hogy a Band Hero az első játék, amiben összeköthetjük a Wii-t a DS-szel és így játszhatunk együtt. Félreértés ne essék, most nem arról van szó, hogy valaki majd a nagyképernyős tv-n fog gitározni, míg a barátja a DS-en követi őt dobbal, a rendszer ennél sokkal érdekesebb és kifinomultabb, és rögtön kétféle módot kínál. Az első a produceri részvétel, ez nem olyan nagy szám, hiszen lényegében arról van szó, hogy a DS-ről menedzselhetjük a bandát, ami körülbelül annyiban merül ki, hogy a kanapén ülve szépen összeállíthatjuk, hogy mit játszanak a többiek, és ezt akár közben is megtehetjük, hogy ők épp a húrokat tépik.

Ami igazi élményt és játékot biztosít majd, az a roadie-k küzdelme. Ilyenkor minden DS-szel rendelkező egyén csatlakozhat egy hangszeres társához, és miközben ők egymás ellen versenyeznek, a roadie-k a DS-en szabotálhatják a zenészek játékát. Eltüntethetik a gombokat, felgyorsíthatják a játékot, eltéphetik a húrokat, egy egész kalapnyi gonoszság van a csomagban. Az aknamunkát egymással párhuzamosan végzi a két DS-es ellenfél, ám amit az egyikük elront, azt a másiknak ki is kell javítania – ha tehát túl vagyunk a komiszságon, akkor azzal kell foglalkoznunk, amit az ellenfelünk tönkretett. Mindezt úgy, hogy kihasználjuk a DS összes speciális képességét. Ha tehát felgyullad a színpad egy része, azt szó szerint el kell fújni, és a hangfalak kilazított csavarjait is rendes mozdulatokkal kell majd visszatekerni. A végén persze az a csapat győz, aki a szabotázs ellenére is a legtöbb pontot éri el, de a lényeg a szórakozás, és az eddig sosem tapasztalt, egyedi csapatmunka.



ugyanazok, mint a már sokat emlegetett GH5 esetében: teljesen szabadon variálható csapatfelállás (akár 4 gitár), könnyed partimód (bárki csatlakozhat egyetlen gombnyomással), hangszerekhez kötött kihívásrendszer (számonként változó mini-challenge-ek, amikben arany, platina és gyémánt fokozatot érhetünk el), és változatos multiplayer módok (itt is megjelent a Competitive menü, ahol különböző versenyekben mérhetjük össze a tudásunkat). Ha ez nem lenne elég, akkor most is vannak megnyitható sztárok (például okáért Taylor Swift és a teljes No Doubt), sőt, az összes szám elérhető rögtön a játék elejétől, így most sem kell végigjátszanunk az egész programot ahhoz, hogy mindent dalt elérhessünk. Jó móka, hogy mindenki importálhatja az avatarjait a játékba, és gyakorlatilag maga válhat popsztárrá, de ez sem újdonság, és a játékban megnyert cuccok ismételten csak a programban használhatók, tehát hiába nyerünk mindenféle menő kiegészítőket, azt a Band Herón kívül nem aggathatjuk a kis karakterünkre, holott az új Xboxos dashboard, az NXE már hónapok óta felkínálta ezt a lehetőséget. A zenei felhozatal egyébként elég változatos, nem csak napjainkból csemegézik, hanem egészen a nyolcvanas évekig nyúl vissza, habár akadnak a tracklistben olyan szerzemények is, amelyekkel korábban már találkozhattunk más zenés játékokban (pl. a No Doubt szerzeményei), sőt, nyugodtan kijelenthetjük azt is, hogy leginkább az amerikai ízlésvilágnak igyekeztek megfelelni a fejlesztők, hiszen számos olyan dal található a repertoárban, aminek nyomát sem találtuk az európai slágerlistákon.

HOGY SZERESSELEK?

Ha visszanézünk, akkor az látszik, hogy eddig nem nagyon hangzott el pozitívum a Band Heróval kapcsolatban. Most jön a nagy csavar, hiszen ezek után, némileg magunkkal szembe menvén, meggyőződéssel állítjuk, hogy a BH nem rossz program. Igaz ez, ha önmagában tekintjük, azonban ha a Hero-család tagjaként vesszük górcső alá, akkor bizony a csalódottságunknak kell hangot adnunk, hiszen egy centi újítás nem került ebbe a változatba – ennek a ténynek szól a cikkünk végén található értékelés is. Ha azonban teljesen szűz kézként közelítünk a program felé, akkor meg kell néznünk az érem másik oldalát is, azaz azoknak a játékosoknak, akik csak most ruháznak be egy konzolba, és korábban még nem volt tapasztalatuk ezzel a műfajjal, a Band Hero gyakorlatilag tökéletes választás (már ha popban utaznak, ellenkező esetben ott a GH5). A rendszer attól még, hogy copy-paste módszerrel került a játékba, tökéletes szórakozást nyújt akár egy baráti társaságnak, akár egy játékot meg nem vető családnak, és ezen a ponton kell hangsúlyozni azt is, hogy a Band Hero rendelkezik az eddig készült legjobb dobfelszereléssel, így ezen a téren kezdőknek tényleg nem nagyon akad ennél jobb választás. Aki pedig már régóta élvezi a ritmusjátékok nyújtotta szórakozást, az most inkább hűtse le magát, vegye elő egy régi kedvencét, és velünk együtt bízzon abban, hogy egyszeri fiaskóval van dolgunk, és jövőre az Activision a Neversofttal karöltve ismét előrukkol valamivel, ami egy kicsit frissíti a Hero-széria laposodás jeleit mutató színvonalát.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1825

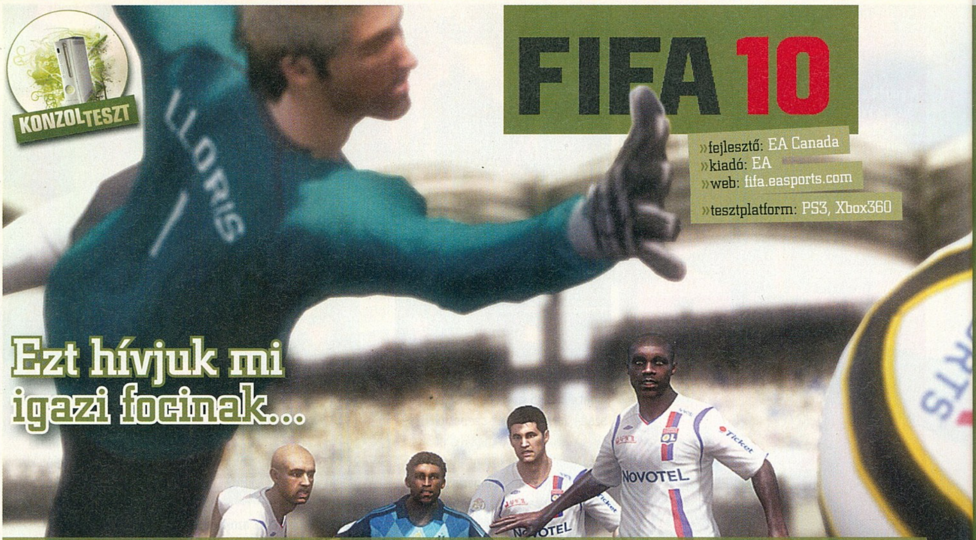
»A Band Hero egy szinte tökéletes játék, remek szórakozás, de ettől függetlenül csak egy tupírozott GH5 másolat, és ez azért valahol szégyen.

»BATE

PRO »Belépő játékosoknak tökéletes választás. És a dobszett is a legjobb, amit eddig láttunk.

KONTRA »Gyakorlatilag egy fia újítást nem pakoltak bele ebbe a Hero-részbe...

»70%«



FIFA 10

» fejlesztő: EA Canada
» kiadó: EA
» web: fifa.easports.com
» tesztplatform: PS3, Xbox360

Ezt hívjuk mi igazi focinak...

Örvendhet minden futballrajongó, hiszen eljött a FIFA10 ideje. Az EA Canada évről évre megjelenő futballjátékának tavalyi része letaszította a trónról az addig uralkodó riválís PES-szériát, az új epizód pedig esélyt sem ad a puccskísérletre.

írta» MO

A jégkorong Mekkájában, Kanadában készülő FIFA-sorozat 2009-es epizódja sok-sok futballbarát szívét dobbantotta meg, mikor főnixmadárként, saját hamvaiból feltámadva visszafoglalta helyét a műfaj elitjének csúcsán. Nos, a rajongóknak idén sem kell csalatkozniuk (a csúnyán elhanyagolt PC-s verzióval rendelkezőket leszámítva), hiszen a FIFA10 elkészítésének alapját az eddig lejátszott több mint negyedmilliárd online mérkőzés felhasználói visszajelzései adták a fejlesztőcsapat számára. Úgy tűnik, hogy megérte ebbe az irányba lépni, hiszen rengeteg hibát, idegesítő bugot orvosoltak, és még több hasznos finomítást írtak a játékba, szinte tökéletessé varázsolva a programot. A fejlesztés másik iránya jól láthatóan a FIFA10 online lehetőségeinek kidomborítása volt, és ezekre sem lehet panasz, hiszen itt találkozhatunk idén a legtöbb újdonsággal.

A LABDA KÉREM SZÉPEN GÖMBÖLYŰ

Vegyük hát sorra, hogy mi is változott az elmúlt szezon óta a virtuális futballpályákon. Természetesen a grafikára most sem lehet egy rossz szavunk sem, minden pixel a helyén van, sőt, ezúttal a legtöbb játékos arcról felismerhető, ami eddig nem volt nagy erőssége a FIFA-sorozatnak. Talán egyedül a stadion közönségének megjelenítésébe lehet belekötni, ami még mindig kissé csúnyácska, de hát meccs közben ez vajmi keveset számít. Ami a játékmenetet illeti, a játékosok mozgása sokkal életszerűbb lett, rengeteg új animációval, mozdulatsorral találkozhatunk a mérkőzések során. A játékosok reakciói remekül idomulnak az adott szituációhoz (pl. a védő belevetődik a lövésbe, a középpályás akrobatikus mozdulattal indítja a kirobbanó támadót stb.), amitől a játékmenet folyamatossá, realisztikussá vált. A vadonatúj 360 fokos irányítási és cselezési rendszer tökéletesre sikeredett. A szélesebb labdavezetési és cselezési érintések következtében a pályán teljesen szabadon mozoghatunk bármelyik irányba, így a játékmenet és az irányíthatóság sokkal élethűbb, a cseleket, trükköket pedig végre eredményesen használhatjuk még a legkeményebb védőkkel, vagy akár a kapusokkal szemben is. Persze jól nézzük meg, hogy kivel vállalkozunk a bekkek átverésére, hiszen a legbonyolultabb cseleket csak bizonyos ügyességi szintű játékosokkal lehet véghezvinni (ez nem Torghelle Sanyi műfaja, az biztos). Ugyanakkor az egyszeri balbunkót sem kell félteni a cselgépekkel szemben, hiszen az új test-test elleni küzdelem során remekül kihasználhatja a testi erejét a támadóval szemben, aki persze fedezheti a labdát, könyökölhet, csíphet, rúghat, haraphat, akárcsak egy igazi mérkőzésen. A passzrendszer ugyancsak finomodott, most már szinte tökéletesen hajthatjuk végre az egyérintőket, de akár 60 méteres mélységi indításokra is vállalkozhatunk, pontosan odarúgva a lasztit, ahová szeretnénk. Persze a nagyobb szabadságnak megvan az ára, jelesül könnyebb téveszteni, éppen ezért nem árt némi gyakorlás, mielőtt komoly próbának vetjük alá tudásunkat. A fineszes lövések és a hatalmas csavarások sokkal jobban alkalmasak a gólszerzésre, most már tényleg minden szögből próbálkozhatunk (példának okáért akár szögletből is néhány világklasszissal), hogy túljárjunk a kapusok eszén. Óriási dugókat lehet beakasztani a pipába, igazi élmény például jó negyven méterről bevenni az ellenfél kapuját. Apropó, kapusok. A hálóőrök mesterséges intelligenciája mindig is a széria Achilles-sarkát jelentette, és sajnos most sem hibátlan a játék ezen része. Annak ellenére,

»JÓ ESTÉT, JÓ SZURKOLÁST!«

A magyar kommentár ismételten csak Hajdú B. István és Faragó Richárd szakértelmét dicséri, bár leszámítva néhány szófordulatot, új mondatot, mókás megjegyzést, nagyon sok újdonság idén sem került bele a szinkronanyagba. Ugyanakkor a magyar szpíkerek teljesítménye még mindig rengeteget ad hozzá a játékélményhez, hiszen a FIFA10-ben már jóval többször hallhatjuk az éppen a játékba avatkozó labdarúgó nevét, a közvetítés szorosabban követi a játékot, illetőleg a kis elemzések, szakmai vélemények sokkal inkább tükrözik a pályán látottakat, mint eddig. Mindemellett a percekig gólt kiáltó spanyol közvetítésbe azért érdemes belehallgatni.«

»LETÖLTHETŐ TARTALMAK SOKASÁGA«

A FIFA10 online elérhető tartalmai igen tekintélyt parancsolóak. A Season Live 2.0 mellett lehetőségünk lesz például a 2009-es részből már ismert Ultimate Team kártyacsomagokhoz hozzájutni, vehetünk stadionokat, de akár pár mérkőzés erejéig felturbózhatjuk virtuális profink képességeit is, hogy villanthassunk az online mérkőzéseken. Mindezekért természetesen súlyos Microsoft Pointokat kell fizetnünk.«

»És akkor a kékek befogták a narancssárgát, és lett belőle...

»Miért mindig ezek a kékek? Mindenhol csak a kékek...

hogy jelentősen javult a kapusok teljesítménye, még így is leginkább az angol válogatott egykori portásának, David Seamannek a színvonalát idézik: néha elképesztő bravúrokat mutatnak be, máskor pedig a legnevetségesebb próbálkozások is kifognak rajtuk. De hát ettől olyan szép és végtelenül idegesítő játék a foci, nem? A pontrúgásokhoz több újítás is kapcsolódik. Mostantól lehetőségünk van a szabadrúgások gyors elvégzésére, ami egyrészt gördülékenyebbé és színesebbé teszi a játékmenetet, másrészt bizonyos szituációkban (pl. gyors kontratámadás) kifejezetten hasznosnak bizonyul. A másik a bedobás, szöglet és szabadrúgás variációk megtervezésének lehetősége. Ennek az opciónak a segítségével megadhatjuk a játékosaink mozgási irányát, helyezkedését, és egészen váratlan megoldásokkal szerezhetünk gólokat a rögzített szituációkból, amiket természetesen éles mérkőzéseken is használhatunk.

»A játék megjelenését követő napokban az EA kénytelen volt leállítani a Live Season támogatást és a Game Face opciót, mert a szerverek nem bírták el a rajongók iszonyatos rohamát.«

VIRTUÁLIS PROFIK

A már jól megszokott játékmódok (Barátságos mérkőzés, Bajnokság, Légy profi, Szalon mérkőzések) közül a Menedzser opciót fésülték át leginkább a készítők. És bár az emlegetett félszáz újítás inkább csak marketingduma, a FIFA10 virtuális klubvezetői már sokkal életszerűbb átigazolási metódussal és a csapatok erőviszonyait jobban figyelembe vevő meccsszimulációval találkozhatnak. Jó hír, hogy már választható az orosz liga, illetőleg hogy a mérkőzések előtt pontos elemzést kapunk az ellenfél erősségeiről-gyengeségeiről és taktikai repertoárjáról, így könnyebben felkészíthetjük csapatunkat a soron következő mérkőzésre.

A Virtuális profi mód teljesen új feature a FIFA-széria történetében, aminek segítségével elkészíthetjük pontos hasonmásunkat a játékban. A tökéletes testreszabhatóságot a megannyi beállításai lehetőség mellett a Game Face opció garantálja: az EA honlapjára feltöltött arcképünk bedigitalizált változatát applikálhatjuk a játékosunk fejére. A virtuális profi esetében nem a megszokott pontosztogatós rendszer működik, hanem a mérkőzéseken teljesíthető feladatok (lőj ötvenszer kapura, nyerj húsz fejpárbajt, hajts végre harminc jó szerelést stb., összesen több mint 200 hasonló megmérettetés) teljesítésével fejlődik a karakterünk odavágó képessége. Futballistánkkal bármelyik játékmódban a pályára léphetünk, még a tréningmódban is lehetőségünk van fejleszteni a srácot. De a legizgalmasabb mégis az, hogy beléphetünk online klubokba, amelyeknek akár mind a tíz mezőnyjátékosa Virtuális profi lehet, és pályára léphetünk hasonló gárdák ellen a világhálón. A már jól ismert Season Live is visszatér 2.0-ás felturbózott verzióban. Sajnos ez az opció már fizetős lett, nem kapunk ingyen egyetlen bajnokságot sem, ellenben fordulóról fordulóra frissülő, a valóságnak teljesen megfelelő meccstabellákat, csapatösszeállításokat, felállásokat, taktikákat, játékos adatbázisokat igen, hogy a kedvenc csapatunkat így is diadalra vezethessük. Ahogyan írtam a bevezetőben, a FIFA10 konzolos verziója idén biztosan elviszi a pálmát a focis játékok között: igazi futballélmény, remek irányíthatóság, sok-sok újítás és annyi különböző játékmód, hogy szinte megunhatatlan a program. Aki egy kicsit is szereti ezt a sportágat, annak nem kérdéses, hogy jövő októberig melyik játék színeiben lép pályára a virtuális futballvilágban.«

GRAFIKA»	90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	95%

www.pcguru.hu/1693

»Gyönyörű grafika, szinte tökéletes játékmenet, lenyűgöző futballélmény, masszív online lehetőségek. Ha valami, akkor ez most kihagyhatatlan...

»MO

PRO »Gyönyörű grafika, szinte tökéletes játékmenet, lenyűgöző futballélmény, masszív online lehetőségek.

KONTRA »A kapusok még mindig furán viselkednek néhány helyzetben, a menedzsermód lehetne csiszoltabb.

»95%«

TOP 5 CLASSIC

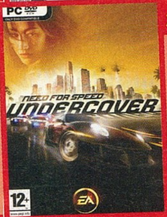
Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1. »MIRROR'S EDGE

Értékelés: 80%
Ára: 3990 Ft

A tavalyi év egyik legjobban várt játéka, és egyik kisebb csalódása volt a Mirror's Edge, a program, amelyet a Battlefield-sorozatról elhíresült DICE hívott életre. Főhősünk Faith, aki egy eldurvult jövőben alakít futárt, és ahogy az lenni szokott, már rögtön az első pályán egy durva összeesküvésbe keveredik, a tét pedig nem más, mint a saját és a nővére élete. A Mirror's Edge lényegében egy parkour-szimulátor, ahol félelmetes magasságokban kell akrobatikus mutatványok segítségével továbbjutnunk. Remek grafika, profi irányítás, sajátos játékélmény, amit végül a rövid játékidő, és a kissé kidolgozatlan harcrendszer húzott le nyolcvan százalékra. A játék persze még így is kihagyhatatlan darab, főleg 4000 forintért.«

2. »NEED FOR SPEED: UNDERCOVER



Értékelés: 75%
Ára: 3990 Ft

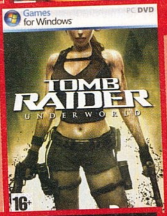
A Need for Speed-széria évek óta nem találta a helyét, idén a SHIFT képében tért kicsit magához, hogy felrúgva a régi receptet eltávolodjon az illegális versenyektől, és a komolyabb szimulátorok felé vegye az irányt. Az új stílus a szerkesztőségnek nagyon bejött, de vannak, akik még mindig inkább a széttuningolható gépcsodák és az arcade játékmenet után áhítoznak. Nekik lehet mentsvár az NFS tavalyi része, amely még bőven ezt a vonalat képviselte. Beépült rendőr, bandák, őrült városi futamok, minket üldöző rendőrautók, esztelen száguldás, és mind a mai napig pofás grafika. Mindez most mindössze 4000 forintért, szóval ha tavaly lemaradtál róla, akkor most itt a soha vissza nem térő alkalom.«

3. »PRINCE OF PERSIA (2008)

Értékelés: 95%
Ára: 4990 Ft

A Prince of Persia az a név a számítógépes játékok világában, amely immáron húsz éve örvend töretlen népszerűségnek, és képes időről-időre megújuini. A legújabb inkarnáció 2008-ban, éppen egy éve érkezett a játékosokhoz, némi reformot hozva a szériába úgy, hogy közben mégis visszanyúlt az alapokhoz. Az „új" herceg sokkal inkább volt platformjáték, mintsem akciójprogram, a hangsúly ezúttal az ugrabugrálásra és a gyönyörű mozdulatokra került. A grafika sem úszta meg a változást, ugyanis Perzsia hercege immáron cell-shading technikával, gyönyörű rajzfilmes látványvilággal várta a rajongókat. A tavalyi karácsonyi időszak egyik legkellemesebb meglepetése volt ez a program, így bátran ajánljuk mindenkinek.«

4. »TOMB RAIDER UNDERWORLD



Értékelés: 85%
Ára: 5490 Ft

Akárcsak a fentebb pedzegetett Need for Speednek, úgy a Tomb Raidernek is volt egy meglehetősen sötét időszaka az elmúlt években, amelyet hál' istennek 2008-ban végül sikerült maga mögött hagynia. Az Underworld névre keresztelt széria ismét hozta a jól megszokott élményt, platformelemekkel teletűzdelt, komoly kihívást biztosító kincsvadászatot, méghozzá egészen káprázatos grafikai tálalásban. Ahogy a cím is mutatja, ebben az epizódban Lara alámerül az alvilágba, és talán nem lövünk le nagy poént azzal, ha eláruljuk, hogy a kaland során még a sötét oldalunkkal is szembe kerülünk. A szórakozás tehát garantált, egzotikus tájakon, a víz alatt, a túlvilágon. Lara ismét dögös és ütős, kár lenne kihagynotok.«

5. »DEAD SPACE

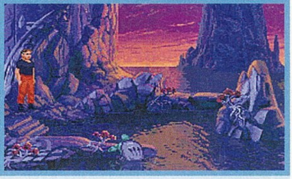
Értékelés: 95%
Ára: 3990 Ft

A jó horrorjáték olyan, mint a fehér holló, a jó űrben játszódó horrorjáték pedig olyan, mint a Loch Ness-i szörny, hallottunk már róla, de még senki nem látta. Legalábbis így volt ez egészen a 2008-as évig, mikor is megjelent a Dead Space, és azonnal etalonná vált az említett kategóriában. A sajátos főhős, az eddig nem látott fegyverek, a tuningolható páncél, a hangulat és a dermesztő szörnyek mind-mind olyan élményt nyújtottak, amibe még mind a mai napig belebiborzik a karunk. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy egy zseniális magyarítással érkezett a piacra a szoftver, akkor nyugodtan állíthatjuk, hogy egy majdnem tökéletes játékkal van dolgunk, ami nem hiányozhat egyetlen valamirevaló gamer polcáról sem. Most pedig csak 5000 forint...«

SPIELBERG LEGJOBB JÁTÉKA

Hamarosan mozikban James Cameron filmje, az Avatar, a belőle készült játékot viszont már kipróbálhattuk. Ezen felbuzdulva fel is idéznék egy régi klasszikust, a The Diget, ami szintén sci-fi, és szintén egy neves rendezőnek köszönhetjük.

írta» STÖKI



Steven Spielberg eredetileg filmben szerette volna elkészíteni a sztorit egy csapat űrhajósról, akik leszállnak egy Föld felé tartó aszteroidán, hogy eltérítsék a pályájáról, de a meteoron kiderül, hogy az valójában egyfajta űrhajó (illetve egy dimenziókapu), és hőseink egy másik bolygón találják magukat. A forgatókönyv írásakor Spielberget főként A Sierra Madre kincse és a Tiltott bolygó című klasszikusok ihlették meg, de ahogy készült a szkript, úgy vált világossá, hogy a sztorit leforgatni nagyon költséges lenne – meg aztán el volt foglalva a Jurassic Park második részének előkészületeivel –, ezért átpasszolta azt jó barátjának, George Lucasnak, illetve játékfejlesztő cégének, a Lucasartsnak. A fejlesztést Spielberg mellett két régi motoros, a Lucasartsnál korábban a The Secret of Monkey Islandnél és a Sam & Maxnél is bábáskodó Sean Clark, illetve a nyolcvanas években Infocom-klasszikusokat (például a Beyond Zorkot) készítő Brian Moriarty vezette. A végeredmény frenetikus volt: az 1995-ben megjelenő The Dig mai napig minden idők egyik legjobb kalandjátéka.

A The Dig a Lucasarts híres SCUMM motorjának egyik utolsó játéka volt, rengeteg átvezető animációval, csodás grafikával és szinkronnal (az egyik űrhajós Robert Partick – a T1000-es a Terminátor 2-ből – hangján szólalt meg) – a sok finomság miatt csak CD-n jelent meg, ami akkoriban szokatlan volt. Igazából a program semmi forradalmit nem mutatott, de jól behelyezte a cselekménybe az akkoriban a kalandjátékokban nagyon divatossá vált logikai feladványokat, sztorijával és hangulatával pedig meglepte a játékosokat. Nyomasztó történet bontakozott ki, ahogy haladtunk előre a cselekményben, amelynek párbeszédeibe a neves sci-fi író, Orson Scott Card is besegített. Egy idegen, veszélyes bolygón hoztunk működésbe űrlények által épített régi gépezeteket, és a sztori fordulatai nem fukarkodtak a vezéráldozatokkal sem (értsd: volt, aki meghalt a főhősök közül).

A horroros felhangokhoz a játékosok is hozzátették a magukét: a nyugati parton elterjedt a „Dig-átok" kifejezés, mivel a játék fejlesztői aznap találkoztak először, amikor 1989-ben San Franciscóban 7-es erősségű földrengés volt. A rajongók utólag azt mondták, ez nem volt jó ómen, amit a játék hányatott sorsú fejlesztésében láttak igazoltnak. A The Dig ugyanis négy különböző projektvezetőt fogyasztott el, majdnem hat év alatt lett kész, egyszer nulláról kezdték újra, majd „kiírtak" egy szereplőt belőle, az utolsó hónapokban pedig rohanni kellett, hogy karácsonyra megjelenhessen a program. Utólag azt mondhatjuk, megérte: a játék idén júliusban Steamen is kijött, prímán lehet ma is nosztalgiázni az idegen bolygó pixelei között. «

MIKOR LESZ E3-UNK?

Az idei Budapest Game Show meglepte a szakmát, mindenekelőtt azzal, hogy mennyi látogató volt kíváncsi a rendezvényre. Ráadásul válság ide vagy oda, költöttek is rendesen. A magyar játékkultúra fejlődésének fontos mérföldköve volt a show, több szempontból is.

írta» STÖKI

Az október 31-én megrendezett BGS a harmadik volt a sorban. Az első, 2007-es szinte említésre sem volt méltó, a MOM Park mozijának előterében pár száz játékosnak tettek ki néhány kioszkot. Tavaly aztán a Millenárisra költözött a rendezvény, és már négyötezer látogató volt kíváncsi rá. Idén a szervező Microsoft Magyarország Kft. gondolt egy merészet, és a Papp László Budapest Sportarénában rendezte meg a BGS-t. Nagy helyszínen, Xboxos játékokkal, programokkal, hardverbemutatókkal, játékversenyekkel, és mindenekelőtt játékbemutatókkal. Kora délután a cég PR-menedzsere, Tóth Gábor nevetve mesélte, mennyire féltek attól, hogy kevesen mennek el, ehhez képest reggel a biztonsági őr hívta őt, hogy nyitni kéne, mert a tömeg már nyomja be az ajtókat. Kora délután megvolt a tízezer látogató, és a számláló nap végére tizenháromezer fölött állt meg, vagyis nagyjából háromszor annyian mentek el a BGS-re, mint tavaly (nem számítva a VIP-ket, a sajtót meg a többi kenyérpusztítót).

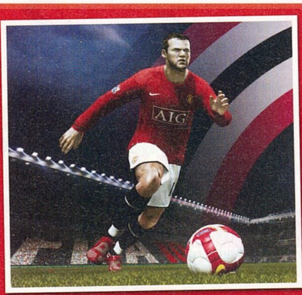
> »A '09-es BGS hatalmas lépés volt a hazai játékos közösség számára.«

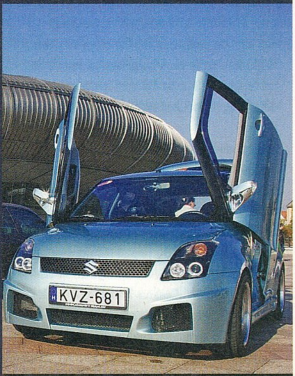
MAGYAR FIZETÉSHEZ MAGYAR ÁRCÉDULÁT!

Nyilván a jó meghirdetéstől a programokig több oka van, hogy ilyen nagy tömeg lett hirtelen kíváncsi a rendezvényre, én kiemelnék még egyet: a résztvevő cégek (Electronic Arts, CD Projekt, Microsoft, 576 bolt) akcióit. A Budapest Game Show alatt féláron árultak minden egyes EA-játékot – a zsírúj Brütal Legendet például körülbelül nyolcezer forintért –, de a Microsoft-játékok is mind tízezer alatt voltak. És az emberek vitték a leszállított árú játékokat, mint a cukrot. A rendezvény nagy tanulsága volt, hogy

»CSAK FOCISTÁK LESZNEK A VB-N«

A BGS egyik fő programpontja volt a videojáték-világbajnokság, a World Cyber Games hazai selejtezője. Az elmúlt években ennek külön rendezvénye volt, de idén nem volt rá pénz (nyilván a válság miatt), ezért a főszponzor Samsung a BGS-en belül rendezte meg. A cég most csak három ember útját fizeti (a vb idén Kínában lesz), és mivel mindenképpen magyar érmet akarnak, mindhárom játékos FIFA 09-ben indul (ebben a játékban ugyanis erősek vagyunk). Szóval legjobb Starcraft-, Command & Conquer 3-, Guitar Hero- és Warcraft III-játékosainknak idén nem szurkolhatunk, és a BGS-en sem rendeztek nekik válogató versenyt. A FIFA-soknak persze szurkolunk, de azért reméljük, hogy jövőre megint több számban indulunk (már csak azért is, mert addigra Starcraft 2 is lesz). Már azt is nehezen emésztettük meg, hogy a Counter-Strike-osaink kiszorultak az utóbbi három évben a WCG-ről (a hivatalos magyarázat szerint azért, mert a CS túl erőszakos játék, azonban valószínűbb, hogy ennek is anyagi okai vannak – a CS ugyanis csapatjáték, vagyis a szponzornak öt embert kellene kiutaztatnia azért, hogy indulni tudjunk).





a játékosok bizony hajlandóak pénzt adni játékokért. Ami összecseng azzal az örvendetes tendenciával, amit idén lehetett megfigyelni: több forgalmazó leszállította az árait (a Microsoft például 16900 helyett már 12900-ért árulja a konzoljátékokat, a Halo 3: ODST-t pedig 9900-ért adták). Ez persze a válságra adott válasz volt, de a BGS pozitív tapasztalatai alapján talán többen és tartósabban fognak hasonló akciókat csinálni. És a nagyobb kiadói képviseletek akár azt is megpendíthetik az anyacégeknél, hogy Magyarországon lehetne eleve olcsóbb nagyker áron adni a játékokat (van ilyesmire példa több országban).

BÚCSÚ A PC-TŐL?

A BGS annak a jele is lehet, hogy a magyar játékkultúra kezd kilábalni abból a mocsárból, amibe még a nyolcvanas években ment bele. Akkor itthon csak a Novotrade foglalkozott játékforgalmazással, virágzott a kalózkodás, és mindenki olyan játékplatformokat vásárolt, amire egyszerű volt megoldani a játékmásolást (jellemzően C64-et és Amigát). Ettől a szemlélettől aztán a játékosok nem is nagyon tudtak megszabadulni, C64-ről PC-re váltottak, és sokan csak a kilencvenes évek végén csodálkoztak rá egyáltalán arra, hogy létezik olyasmi, hogy konzol. A konzolpiac persze eközben nyugaton virágzott, volt NES-SNES-N64, Sega Saturn és Mega Drive, PSX, Dreamcast, meg a többi, csak ezekről a platformokról a magyar játékosok zöme lemaradt. És mire nálunk – valamikor a PS2 környékén – elkezdett csírázni valami kis konzolkultúra, addigra a PC-s piac már erősen összezsugorodott. Az ipar a konzolokhoz igazodott, a PC-t hanyagolták (ezt mi is tapasztaltuk, évről évre egyre nehezebb volt megtölteni a PC Gurut PC-s tartalommal), viszont a magyar játékosok elvárásai még mindig PC-központúak voltak. A BGS-en azt lehetett látni, hogy a fizetőképes konzoljátékosok is elérték a kritikus tömeget, és érdemes kiszolgálni az igényeiket.

FRISSEBBET, MÉG NAGYOBBAT

Persze még bőven van hova fejlődni. A sportaréna felső szintjéről lebámulva a show kezdett emlékeztetni az E3-ra, de a földszintről nézve a dolgokat már látszottak a problémák. Például több kiállító nem igazán tett azért, hogy showelemekkel dobja fel a show-t. A hoszteszlányok felhozatalában („booth babes", ahogy a szakzsargon mondja) ugyan már elértük nyugatot, és akadt néhány szép installáció (például egy ötméteres Master Chief vagy egy üvegvitrinbe zárt vírusos laptop, amin mindenféle csótányok és férgek vonaglottak), de sok kiállító még mindig nem tudja, hogy a tömegnek az áru mellé attrakció is kell egy ilyen rendezvényen. Ezen kívül lehetne még frissebb a show. A tavalyi BGS-nél azért jobb volt a helyzet – idén például láthattuk már megjelenés előtt egy hónappal az Avatart és debütálás előtt két héttel a Modern Warfare 2-t –, de azért még messze vagyunk a Games Conventiontől. Nyilván a premier előtti játékok még nagyobb tömeget vonzanának, és persze hosszú távon az a cél, hogy akár egy-egy játék bemutatása is a BGS-en történjen meg. És persze a Nintendót és a Sonyt is el kellene csábítani a BGS-re, hogy teljes legyen a platformok képviselete. Apró lépésekkel talán úrrá lehet lenni ezeken a problémákon, és a BGS akár egy remek regionális rendezvénynyé is kinőheti magát. Eddig erre nem nagyon volt kilátás, de mostantól kicsit már reménykedhetünk, hogy egyszer nekünk is lesz egy E3-munk.«

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

FLIGHT SIMULATOR X

Sziasztok!

Ezer éve előfizetőtök vagyok, és most adódott egy kis probléma. Régóta megvan nekem Flight Simulator X. A kérdésem az lenne, hogy hol lehet beállítani az FS-ben, hogy „cold and dark" vagyis leállított motorokkal kezdjük a free flightot?

Segítségeteket előre is köszönöm

László

»Free Flight-nál Cold and Dark: válasz egy repülőgépet (jegyezd meg), aztán repülőteret, kifutót, majd tartsd nyomva az ALT gombot, amíg az FS menüje elő nem jön. A menüből nyisd le az Aircraft opciót, itt válaszd a „default" Cessna 172SP-t. A játék újratölt. Most ott ülsz a Cessnában a kijáratnál. Kapcsold le a motort, tedd a piros kart (master avionics, battery, fuel mixture) szintén off állásba. Menj vissza az Aircraft menühöz, válaszd az első lépésnél kiválasztott repülőgépet. A játék tölt, te meg ha minden igaz, ott ülsz a kiválasztott gépben, és minden műszer sötét („Cold and Dark"). Nyomd meg a "," (vessző/pontosvessző) gombot, feljön a Save flight ablak, itt mentsd el a pillanatnyi állást, mondjuk „Cold setup" néven, de figyelj oda, hogy a Make this the default flight opció bekapcsolva legyen, így ugyanis a Free Flight mindig ezt a beállítást használja alapértelmezettként a későbbiekben...

STREET FIGHTER IV.

Szasztok!

Majdnem minden ultrát tudok, de a „Charge"-okat nem tudom előhozni.

Please, írjatok vissza, mert nagyon jó játék.

Kösz: MasteR

»Úgy 2 másodpercig nyomni kell a hátra gombot, aztán előre gomb, és ütés/rúgás.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Helló Guru team!

A segítségeteket szeretném kérni! A Vampire: Bloodlines játékban elakadtam annál a küldetésnél, amelyet Imalia Nosferatu ad. Simán lerakom a három webkamerát, és mikor aktiválni kéne a hálószobai számítógépen, beírom az „érzékelés" parancsot, de az első „é" betűt nem érzékeli. Kérlek, ha tudtok, válaszoljatok!

Nagyon köszönöm.

»Volt erre egy kis javítófájl, mármint az ékezetes kezdőbetűktől megbolonduló szitura, de eltűnt a netről. Úgyhogy próbáld ezt: a vdata mappában, a hackterminals-ban írd át az „érzékelés"-t „erzékelés"-re.

DEVIL MAY CRY 4

Hello Tika!

A segítségedet szeretném kérni a Devil May Cry 4-gyel kapcsolatban! Ott tartok, hogy Dantéval kiszabadítottam Nerót és Kyrie-t, és Neróval ki is jutottam abból a kőmonstrumból. Nos, a gond itt kezdődik, mert „feléled" ez a kőszörny, Neróval el kellene páholnom, de egy nagyon pici területen tudok csak mozogni, és ott is csak oldalra! Egyszer jobbal, egyszer ballal csap oda, és a balkezes pofont már nem tudom elkerülni! Ez valami bug, hogy nem tudok csak oldalra mozogni? Hogy kéne ezt a részt megoldani?

Nagyon örülnék a segítségednek!

Előre is köszi!

További sok sikert az újsághoz! Kari

»Nem bug, ez egy ilyen rész. Amikor a bal oldalon lesújt, ugorj félre, de ne túl messze, és csak az utolsó pillanatban. A mancsa ott lesz melletted, csapj bele egy Devil Busterrel. Most a másik kezét emeli ütésre, és ebbe a mozdulatba kell egy dupla ugrással felszökkenve beleütni szintén Devil Busterrel. Innen már egyértelmű lesz. Találtam egy videót is a kérdéses részről: http://tinyurl.com/yhb6tkw.

CRASHDAY

Szia Tika!

Elhatároztam, hogy játszom az új gépemen (a régi tönkrement) a Crashday című alkotással, felraktam, elindítottam, és mikor indult a verseny, minden fekete lett (hangok ugyan vannak, de az édeskevés), kikapcsolt a monitorom. Aztán leraktam a game-et a tálcára, visszajött minden, ekkor visszaléptem a játékba és ment... Na ármost nekem ezt minden alkalommal el kell játszanom, és tudod nem túl kellemes, a patch-et letöltöttem, de nem engedte felrakni, merthogy nem megfelelő a verzió (PC Guru DVD melléklet 2007.04.).

A gépem: Intel(R) Pentium(R) 4 3.00 Ghz, Ati Radeon 9200 PRO Family, 1GB RAM.

Előre is kösz: Smith_Man

»A mellékletünk, mármint a PC Guru DVD-n kiadott verzió nem tapaszolható a közkézen forgó javításokkal, sajnos nem tudom, hogy azért-e, mert magyar nyelvű, vagy azért, mert eleve tartalmazza a hibajavítást. Mindenesetre a monitor frissítési frekvenciáját vedd lejjebb (képernyő tulajdonságok - speciális - monitor) 85 Hz-re, vagy valami kisebb, szabványos értékre, és próbáld úgy, sokaknál működött.

NYARALÓ GYILKOSOK

Sziasztok!

A Nyaraló gyilkosok című játékban nem tudom kirakni azt a levelet, amelyik a kukában van (azt hiszem az 5. fejezetben).

Válaszotokat előre is köszi.

»A rejtvény jellegénél fogva nem igazán tudok konkrét segítséget nyújtani, de a http://tinyurl.com/yjg4a3v oldalon található kép sokat segíthet a puzzle kirakásában...

GOTHIC 3 FORSAKEN GODS

Hello!

Van egy olyan problémám, hogy a Gothic 3 – Forsaken Godsban, a gothai küldetések során Gariknak kell elvinni a fegyvereit. Kaptam tőle egy kulcsot, amivel ki tudom nyitni a Faringban levő ládáját, ebben meg is találtam a kardját. Visszamentem hozzá, de nem reagált semmit. A végigjátszásban írják, hogy hol az íja. Azt is megkerestem, de ugyanaz a helyzet. A játék eredeti, magyar nyelvű. Patch-et csak angolt találtam, amit ha felteszek, akkor játszhatatlanná válik. Légyszi segítsetek, ha tudtok, mert már megőrülök, hogy nem tudok továbbjutni.

Üdv: andreas

»Szerintem az a probléma, hogy még nincs nálad a teljes készlet, Gariknak ugyanis pajzsa is volt. Ahol a kardot, és a ládáját találtad, ahhoz közel van egy másik láda, és abban a pajzs... Ha nem válna be, vagy nem találnád meg, adok kódot a pajzs és az íj megszerzéséhez (szigorúan csak végszükség esetére):
spawn It_GarikShield
spawn It_Garik_Bow

GODFATHER

Hello PC Guru team!

A minap megvásároltam a Keresztapa első részét, és amikor fel akarom telepíteni, akkor kiírja, hogy

nem folytatódhat a telepítés, mert nincs telepítve a Dx 9.0. Pedig előtte a DVD-ről telepítettem a verziót, de mégis ez a hiba lép fel.
Válaszotokat előre is köszönöm!
Üdv.: Pety

»A Godfather lemez teljes tartalmát másold át a merevlemezedre, és az átmásolt állományoknál az „autorun" mappában lévő autorun.ini nevű fájlban lévő „directxversion" bejegyzés értékét írd át nullára, majd innen, a merevlemezről telepítsd a játékot.

BATTLEFORGE

Hello PC Guru!
A BattleForge-ban lenne egy olyan gondom, hogy elkezdem az első küldetést, és ott vagyok, ahol egy falat kell építeni. Felépítem, majd ezt a küldetést dobja ki: „Rebuild the Fortification by selecting its ruins and left-cliking the southern build button", ja és a térképen a küldetésjelző betű a falat mutatja, csakhogy nem tudom, ilyenkor mit kell csinálni. Tudtok segíteni?

»Egy erődítmény romjai előtt állsz ugyebár, amit az előző részfeladatban romboltál porig. Kattints egy üres területre, mármint hogy ne legyen egy egységed se kijelölve, aztán kattints az erődítmény romjain, és a déli, kvázi a képernyő aljához közelebb eső build ikont válaszd ki.

Hello Guru team!
A BattleForge-dzsal van egy problémám, hogyan lehet egyszemélyes módban játszani? Mert nekem eddig nem sikerült, csak interneten. Nem igazán tudok eligazodni a Forge-ban.
Segítségeteket előre is köszönöm.
Bence

»A játékhoz mindenképp kell netkapcsolat, mert MMO stílusú, viszont ettől még játszhatsz a gép ellen. A földgömb ikonra kattints a főmenüben (felül, középen), aztán a küldetéseket reprezentáló kör alakú jelzésekből a világtérképen azokat válaszd, amelyek egyszemélyesek. Onnan lehet tudni, hogy melyik egyszemélyes, hogy ha az egérkurzort ráviszed, akkor 1 player feliratot látsz a fejlécben, illetve a körnek egy kis szarvacskája van kívül. A további jelölések: a PvP-k (Player vs. Player) a humán játékosok elleni meccseket jelölik, a PvE-kben (Player vs. Environment) pedig egy vagy több kooperáló játékos küzd a gép ellen, utóbbiakból tudod kicsemegézni az egyszemélyeseket.

Sziasztok!
A BattleForge-dzsal lenne bajom. Az lenne a probléma, hogy nekem tévére, pontosabban HD tévére van rákötve a gép. A régebbi játékokkal nincs problémája, kivétel, ha egy játékban direkt rosszul állítjuk be a felbontást. Na szóval, a Battleforgeban (még a kis menüben ahol szedi a patchet meg ilyenek) nem lehet valahol beállítani a grafikát? Mert bejelentkeztem, elindítanám a játékot, elkékül a kép és kiírja: „nem támogatott üzemmód"?
Előre is kösz. AnDkO

»A C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Dokumentumok\BattleForge mappában van egy config.xml nevű fájl, ezt jegyzettömbbel nyisd meg szerkesztésre, és keresd meg a szöveg elején a screenheight="1080" és a screenwidth="1920" kifejezéseket, majd itt írd át arra a felbontásra a számokat, amit a HD tévéd preferál. Figyelj oda, mert az első érték a megszokottal ellentétben nem a szélesség, hanem a magasság!

Hello Guru team!
A PC Guruban olvastam, hogy lehet Battleforge-dzsal kapcsolatban kérdezni. Konkrétan nem a játék játszásához lenne kérdésem hanem hogy a CD Galaxis oldalon 2 féle csomag van:
1. Battleforge
2. Battleforge Game Points
Melyik mit ad?
Mert Battleforge pontot szeretnék szerezni.
Előre is köszönöm, Gábor

»Az egyes számú Battleforge a játék dobozos verziója, tehát megtalálható benne a játék, a kézikönyv, és tartalmaz 3000 BF pontot. A második csupán egy virtuális pakk, tehát egy kódot kapsz, amit a játékba bemásolva 2000 BF ponttal, és egy booster pakkal leszel gazdagabb. Magyarul BF pontokhoz elég a második...

RUNES OF MAGIC

Hi Tika!
A Runes of Magic nevű játékkal van gondom. Jött az új patch, aztán letöltés közben azt írta ki, hogy File Patch_2.1.2.1931.en.exe not find!. Többször újraindítottam a klienst, és végül a patch letöltött, és feltelepedett. Aztán a kliens bezárta magát, majd újraindult, de ugyanezt írta ki, és ahányszor bezártam az ablakot, nyomban újra kiírta. Mi lehet a baj?

**»Amennyit ki tudtam bogarászni, úgy tűnik, hogy a játék eléggé bugos a tapaszolásoknál. Egy elmélet szerint a beépített frissítő rész előbb kezdi el a patch telepítését mintsem az már letöltődött volna. A legegyszerűbb megoldás manuálisan felnyomni a tapaszokat.
Ide tessék elnavigálni: http://tinyurl.com/ydjjwr5.**

STEAM

Sziasztok!
Segítség kellene, méghozzá ha lehet, gyorsan. Valaki a családból (aki nem én voltam) letörölte a CS-t (ami eredeti) brutális módszerrel. Most ha berakom a CS DVD-t, akkor nem tudom se installálni, se uninstalállni, se játszani, még a modify pont sem működik. Nem találja a Steamet, mivel nincs is fenn, de felrakni sem tudom. 22-es csapdája. Azonban nem a CS a lényeg, mivel anélkül meglennék, de mindjárt jön a COD 6, ami Steames lesz, és ha azzal nem tudnék játszani, el sem tudom képzelni mi történne. Szóval abban kellene segítség, hogy mit tudok csinálni? Windows újratelepítése?
Segítsetek, ti vagytok az utolsó reménységem.
Jó az újság. CJ

»Első teendő: megnézni, hogy az X:\Program Files\Steam mappa még létezik-e (ez az a könyvtár lenne, ahol a CS és a Steam valószínűleg leledzett). Ha megvan még, akkor anynyiban könnyebb a helyzet, hogy a http://store.steampowered.com/ oldalról a Get Steam now! boxra kattintva letöltöd a Steam telepítő kliensét, és az előbb említett könyvtárat célterületnek megadva felinstallálod. Ha belépsz az account adataiddal a Steambe, és a My Games fül alatt a CS-t megtalálod, akkor ott tudod javítani, futtatni stb., vagy újra letölteni és telepíteni, tehát gond megoldva.

Nézzük a másik verziót: nincs már meg a Steam könyvtár. Szintén a http://store.steampowered.com/ oldalról kell lehúzni a Steam klienst, telepíteni oda, ahol van elég szabad hely a későbbi letöltésekhez. Account adatokkal belépni, CS-t letölteni, így a CD-s telepítés meg van kerülve.

Harmadik variáció, amikor a Steam klienst se engedi telepíteni. Letöltöd ezt a kis programot: http://tinyurl.com/ye9oovd, a neve Your Unistaller. Ez arra való, hogy a rosszul, hiányosan eltávolított játékok/alkalmazások miatt visszamaradt szemetet eltávolítsa. A program telepítése után a Steam és Counter-Strike eltávolítását kell megcsinálni, majd Steam kliens telepítés stb..

OBLIVION

Hello!
Nekem az Oblivionnal van problémám. Amikor valakivel beszélni akarok, akkor nincs hang és nem is mozog a karakter, csak bámul az arcomba, de a felirat ott van, és az arénában sincs hangja a kommentátornak (ez nem minden emberrel van így, mert 1-2 ember rendesen dumál és mozog).
Előre is kösz: Indiana Greg

»Ez a hiba akkor szokott előjönni, ha a magyarítás telepítése valamilyen okból megszakadt, vagy hiba történt közben. Tehát tessék szabályszerűen eltávolítani az Obliviont, aztán újratelepíteni, és a magyarítás felrakása előtt tanulmányozni ezt az útmutatót: http://tinyurl.com/yd3g6hs.

CALL OF DUTY

Hello Guru!
Végre megszereztem a CoD első részét. Szóval feltelepítem, elindítom, és erre kidob egy ilyen hibaüzenetet: Microsoft Visual C++ Runtime Library Buffer overrun detected! Erre csak OK-ot tudok nyomni és kilép a programból. Légyszi segítsetek, mert nagyon szeretnék játszani vele.
Ui.: patchelni próbáltam, de kiderült, hogy ez a legújabb verzió, és a VGA drivert is frissítettem.
Joker

»Azt hiszem épp az a baj, hogy „túl friss" a VGA driver. A http://tinyurl.com/yfvoshw oldalon van egy viszonylag jónak tűnő módszer felvezetve. Magyar nyelvű, részletes, tessék kipróbálni.

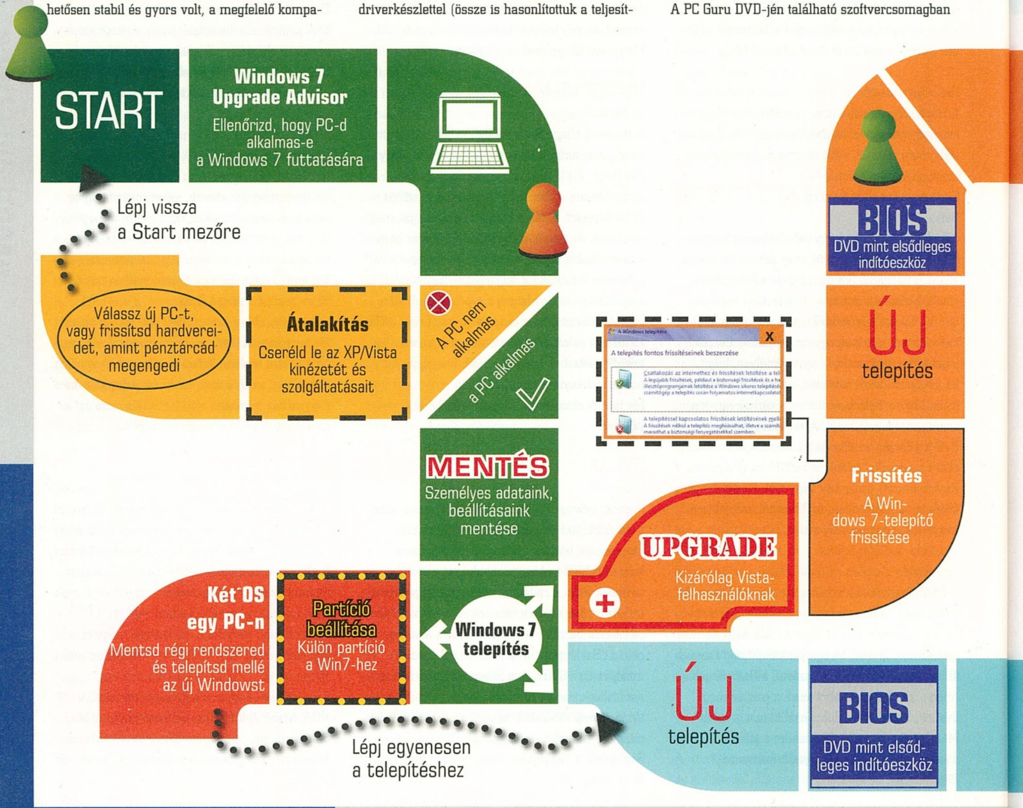
CÉLKERESZTBEN A WINDOWS 7

ÍGY VÁLTS AZ ÚJ WINDOWSRA!

Nagyobb sebesség, több szolgáltatás, kevesebb gond. A PC Guru – a CHIP Tesztlabor közreműködésével – megmutatja, hogyan válts problémamentesen a végleges Windows 7-re, emellett megtudhatod, hogyan élvezheted az új külsőt és funkciókat XP/Vista alatt is.

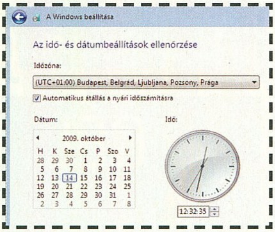
Viszlát Vista! – fájdalom nélkül intünk búcsút. Végre megérkezett a Windows 7 – a Microsoft valaha készült legjobb operációs rendszere.

Az új Windows már a béta stádiumban is meglehetősen stabil és gyors volt, a megfelelő kompatibilitásról nem is beszélve. A hardverfejlesztők is örömmel fogadták az új OS-t, a rendszer már a kezdetektől kiemelt támogatást élvez. Például az AMD és az NVIDIA már a megjelenés előtt fél évvel készen volt a Windows 7-hez igazított driverkészlettel (össze is hasonlítottuk a teljesítményüket a 2009/09-es Guruban) – annak idején, a Vista esetében ilyesmiről szó sem volt. A Windows 7-től csak akkor érdemes távol tartani magunkat, ha nagyon régi gépünk van, de az újdonságokról ekkor sem kell teljesen lemondanunk. A PC Guru DVD-jén található szoftvercsomagban

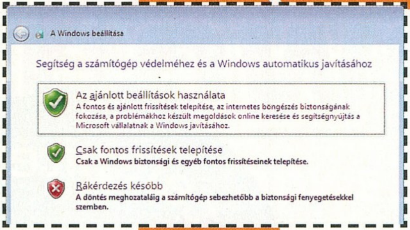


» FONTOS ESZKÖZÖK WIN7-HEZ «

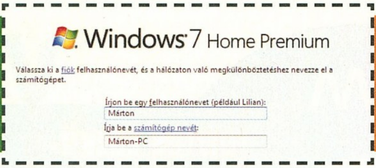
AeroSnap » hasznos kiegészítés az XP és Vista ablakkezeléséhez
DriverPacks Base » hasznos driverek Windows 7-hez
Internet Explorer 8 » a Microsoft legújabb böngészője Windows XP-hez és Vistához
MozBackup » Mozilla programok adatait menti le és állítja vissza
MyDrivers » megmutatja a telepített drivereket
Outlook Backup Assistant » levelezésmentő
MailStore Home » a legjobb e-mail backup program nézőkével és keresővel
Personal Backup » személyes adatainkat menti el
Seven Remix Vista » Win7-külsőt kölcsönöz a Vistának
Seven Remix XP » Win7-külsőt kölcsönöz az XP-nek
Taskbar Iconizer » Windows 7 Tálca XP/Vistához
Taskbar Shuffle » átrendezhető tálca
TBBackup » A Thunderbird beállításait menti
True Transparency » átlátszó ablakok XP/Vista alatt
Visual Tooltip » előnézeti képet generál a lekicsinyített ablakokhoz
WinBuilder 0.78 SP2 » Live CD Windows 7 WAIK alapokon
Windows 7 Upgrade Advisor » megmutatja, alkalmas-e PC-nk a Windows 7 futtatására
Windows 7 Bootscreen » Windows 7 indítóképernyő régi Windowsokhoz



Időzóna Már a telepítésnél állítsuk be a magyarországi időzónát (+1:00)

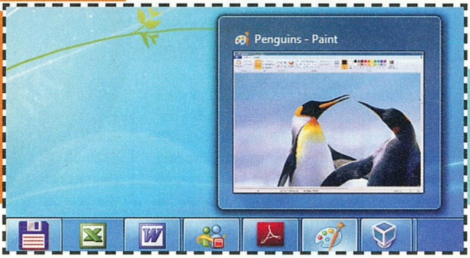


Az ajánlott beállítás gondoskodik róla, hogy rendszerünk mindig automatikusan naprakész legyen



Fiókbeállítás Felhasználónév és jelszó szükséges az első fiók elkészítéséhez

Mini előnézeti kép A Windows 7 megmutatja a futó programok miniatűrjeit



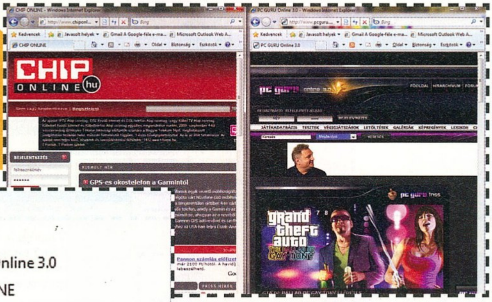
minden olyan programot megtaláltok, amikkel cikkünk alapján könnyedén „Windows 7-szerűre" alakíthatjátok át XP-tek vagy Vistátok kinézetét és szolgáltatásait is.
Cikkünkben végigvezetünk benneteket az új Windows telepítésén, legyen szó akár friss installálásról, több oprendszer párhuzamos használatáról vagy meglévő Vistánk leváltásáról. Ehhez természetesen minden eszközt biztosítunk, így könnyedén elmenthetitek, majd az új rendszeren visszaállíthatjátok személyes adataitokat, levelezéseteket és drivereiteket.

BACKUP: MENTÉS ÉS START

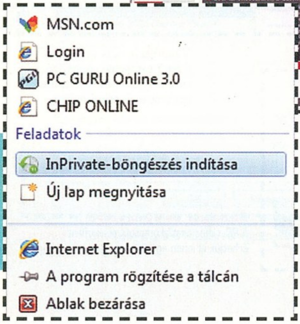
Jövőutazásunk a személyes adataink elmentésével kezdődik. A régi Windowsunkból ki kell mentenünk személyes dokumentumainkat, képeinket, videóinkat, továbbá levelezésünket és legfontosabb programjaink (például böngészőnk) beállításait, jelszavait is. Ehhez számtalan hasznos program létezik, amik közül a legfontosabbakat a PC Guru DVD-n található szoftvercsomagunk tartalmazza. A Personal Backup kimenti fájljainkat egy külső adattárolóra, ami lehet egy másik merevlemez, hálózati meghajtó, másodlagos partíció és akár DVD is. Ezután következhetnek a böngésző beállításai, amiknek mentéséhez a MozBackupot mellékeljük. Ezzel minden Mozilla szoftver beállítást, személyes adatot és kiegészítőt lementhetünk, az új rendszeren pedig ugyanezzel a programmal vissza is állíthatjuk azokat. A hasznos segédprogram támogatja a Firefox böngésző bármelyik verzióját és a Thunderbird levelezőt is. A levelezést régebben igen nehéz volt rendszerek – és esetleg programok – között mozgatni. Nos, ez ma már gyerekjáték a MailStore Home programmal, ami bármilyen levelezőkliensből képes kinyerni leveleinket, azokat biztonságba helyezni, és bármelyik másik programba feltölteni azokat. A program könnyen kezelhető felülete emellett arra is lehetőséget biztosít, hogy rendszerezzük levelezésünket.
A Windows beállítások elmentéséhez a Windows 7 telepítő DVD-jére lesz szükségünk. Itt a support\migwiz könyvtárból a migsetup.exe fájllal indítsuk a Windows Easy Transfer, vagyis Windows Áttelepítő programot. Ez lementi a személyes Windows beállításainkat, fájljainkat illetve felhasználói fiókunk adatait, majd a Windows 7 telepítését követően a friss rendszerre vissza is másolja azokat. Figyelem! Az Áttelepítő csak akkor működik tökéletesen, ha a régi és az új rendszerünk nyelve megegyezik, vagyis magyar Windows XP-ről vagy Vistáról magyar Windows 7-re térünk át. Amennyiben a nyelvi beállítások nem stimmelnek, csökkentett funkcionalitással működik a migrációs program, és csak fájljaink átvitelére használható.

TELEPÍTÉS: LEGJOBB AZ ALAPOKTÓL KEZDENI

Amint végeztünk adataink biztonságba helyezésével, indulhat az új Windows telepítése. A Windows 7-et telepíthetjük meglévő operációs rendszerünk mellé, teljes egészében lecserélhetjük eddigi Windowsunkat vagy – amennyiben Vistát használunk – egyszerűen frissíthetünk is. Két rendszer, egy PC: A Guru javaslata, hogy egy frissen formázott, tiszta merevlemezre elsődleges OS-ként telepítsük a Windows 7-et, de persze ha ezt nem szeretnénk, meglévő rendszerünk mellé is felinstallálhatjuk. Ehhez nagyjából 30 GB-nyi felszabadított, formázatlan merevlemezhelyre lesz szükségünk PC-nk elsődleges HDD-jén, meglévő oprendszerünk mögött. A HDD újraparticionálásához, helyfelszabadításhoz használjuk például a Paragon HDD Managert vagy Vista alatt a Lemezkezelőt. Ez utóbbit a Start menü\Vezérlőpult\Felügyeleti eszközök\Számítógép-kezelés\Lemezkezelés helyen találjuk. A Vista beépített lemezkezelője már képes aktív partíciók átméretezésére, így ha elegendő üres helyünk van, a Kötet zsugorítása paranccsal viszonylag könnyedén felszabadíthatjuk a Windows 7-hez szükséges helyet. Ha ezzel megvagyunk, nincs más dolgunk, mint behelyezni a Windows 7 DVD-jét, a BIOS-ban elsődleges indítási meghajtónak optikai egységünket választani és elindítani a Windows 7 telepítését a felszabadított partícióra. Az operációs rendszerek közti váltást a Win7 indítási menüjéből tudjuk majd elérni. A Windows 7 telepítése innentől már meglehetősen egyszerű: jelöljük ki telepítendő nyelvnek a magyart, ennek megfelelően magyarra vált a billentyűzetkiosztás és a régió beállítás is, majd kattintsunk a Tovább\Telepítés gombokra. Fogadjuk el a licencet, válasszuk az Egyéni (haladó) opciót és célpartíció-

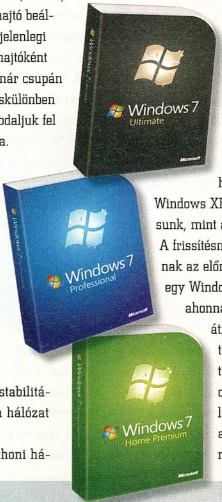


Párhuzamos böngészés Az új ablakkezelés (Aero Snap) egyszerűvé és élvezhetővé teszi több weboldal böngészését



Gyorsabb navigáció A Jump Listtel gyorsabban elérhetjük gyakran használt dokumentumainkat, vagy speciális parancsokat adhatunk ki egyszerűen

nak a frissen felszabadított helyet jelöljük meg.
Friss telepítés: Már nagyon idegesít régi rendszered lassúsága, a rengeteg biztonsági gond, az elavult kezelőfelület, a fejlett szolgáltatások hiánya és hasonlók? Itt az ideje új életet lehelni számítógépedbe a Windows 7 telepítésével! A személyes adatok mentése után a BIOS-ban a Win7 telepítő DVD-jét tartalmazó optikai meghajtó legyen az elsődleges indítási hely, és máris kezdődhet a Windows 7 install. Ezúttal is az Egyéni (haladó) opciót válasszuk, kattintsunk a Meghajtó beállításai (haladó) opcióra és töröljük a jelenlegi partíciót. Amennyiben egyetlen meghajtóként szeretnénk látni merevlemezünket, már csupán a next gombra kell kattintanunk, máskülönben előbb a telepítő lemezkezelőjével szabdaljuk fel HDD-nket a kívánt méretű partíciókra.
A telepítés PC-től függően fél-egy órát vesz igénybe. A folyamat végeztével adjuk meg az első felhasználói fiók nevét, jelszavát, a Windows 7 aktiválási kulcsát és azt, hogy miként tartsa magát naprakészen a rendszer. Itt a legjobb, ha Az ajánlott beállítások használata pontot választjuk, így nem mulasztunk el egyetlen kritikus frissítést sem, ami jelentősen növeli rendszerünk biztonságát és stabilitását. Hátra van még az időzóna és a hálózat beállítása.
Magánfelhasználók számára az Otthoni hálózat opció választása a legoptimálisabb, ami egyfajta középutat jelent a biztonság és a könnyű kapcsolódás között. Ezt követően már csak egy kattintásra vagyunk attól, hogy feltáruljon előttünk a Windows 7 világa.
Frissítés: Kizárólag akkor frissíthetünk Windows 7-re, ha jelenleg Vista fut a gépünkön, de még ilyenkor is előfordulhatnak kényelmetlenségek. Nem minden Vista változatot lehet frissíteni: mindenképpen szükséges a két Vista szervizcsomag megléte, nincsen átjárás 32 és 64 bites változatok között, valamint „gyengébb", vagyis olcsóbb Windows 7-re sem lehet lecserélni régi rendszerünket (például akinek Vista Ultimate-je van, nem frissíthet Windows 7 Premiumra). Windows XP esetén nincs más választásunk, mint a teljes újratelepítés.
A frissítésnek természetesen megvannak az előnyei: A régi Windowsunk egy Windows.old könyvtárba költözik, ahonnan – ha elfelejtettük – még átmenthetjük személyes adatainkat. Ennek pontos menetét a http://support.microsoft.com/kb/933211/ weboldalon találjuk meg. Persze ez a plusz biztonság egyben megnövekedett tárhely-igényt



»XP- ÉS VISTA-ÁTALAKÍTÁS«

Az ingyenes Windows 7 Upgrade Advisorral egyszerűen ellenőrizhetjük, hogy PC-nk alkalmas-e a Windows 7 futtatására. Amennyiben negatív eredményt kapunk, ne essünk pánikba: a CHIP csomagjával XP-nket vagy Vistánkat is átalakíthatjuk Windows 7-kinézetűre, és a legtöbb szolgáltatást is integrálhatjuk.

AZ ASZTAL ÁTALAKÍTÁSA: Az első rossz hír: kizárólag 32 bites XP-t és Vistát lehet átalakítani. Ellenőrizzük, hogy telepítve van-e a .NET Framework 3.5-ös változata, majd installáljuk a szoftvercsomagból a Seven Remix vistás vagy XP-s csomagját. Ez lecseréli a Tálcát, a hátteret, az ikonokat és a hangokat is.

INDÍTÁSI KÉPERNYŐ CSERÉJE: A Windows indítási képernyőjének cseréjét legegyszerűbben a TuneUP Utilitieszel végezhetjük el. Ehhez szükségünk lesz még a Windows 7 Bootscreen.zip fájlra, aminek tartalmát, a Vista VG Seven Bootscreen.tbs-t a Customize Windows/Redesign start screen/Add/Load start screen from file pontban adjuk meg a TuneUP Utilitiesnek.

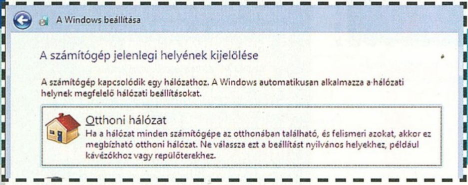
AEROSNAP ABLAKKEZELÉS: A Windows 7 automatikusan igazítja és méretezi a programablakokat a képernyő széleihez. Ezt a hasznos szolgáltatást az Aerosnap programmal érhetjük el XP és Vista alatt.

TÁLCAOPTIMALIZÁLÁS: Az új Windows miniatűr előnézeti képeket mutat a lekicsinyített ablakokból, ikonokat a programnevek helyett, ráadásul ezek sorrendje is tetszőlegesen átalakítható. XP és Vista alatt mindezt a Taskbar Iconizer, a Taskbar Shuffle, valamint a Visual Tooltip programokkal érhetjük el.

SZOLGÁLTATÁSOK: Az Internet Explorer 8 böngésző 32 és 64 bites telepítőjét szoftvercsomagunkban találjátok meg XP-hez és Vistához, a telepítés mindössze néhány kattintás. Amíg a Windows Media Player 12 nem jelenik meg külön letölthető programként, tökéletesen kiválthatjuk a Media Player Classic HomeCinemával, ami minden ismert videó- és hangformátumot lejátszik, kezeli a DVD menüket, a feliratokat, és a GPU-val gyorsított, hardveres videodekódolás is megoldott.

Rendezett A Windows 7 intelligens könyvtáraival egyszerűen megtalálhatjuk fájljainkat

Problémamegoldás A Windows 7 megmutatja teljes hálózatunk felépítését, és segít az esetleges problémák megoldásában



Hálózat Az Otthoni csoporttal pillanatok kérdése a hálózattelepítés

Eszközök és nyomtatók A PC-nkhez csatlakoztatott eszközöket érhetjük el innen egyszerűen

is jelent, mivel a windows.old könyvtár mérete akkora lesz, mint régi Windowsunké volt, az eltávolítás pedig nem csupán egy egyszerű törlés (pontos instrukciók: http://support.microsoft.com/kb/933212/).

Maga a frissítési folyamat egészen egyszerű. A Windows 7 telepítőjét ezúttal lecserélendő Windowsunk alól indítsuk, várjuk meg, amíg az install program frissíti magát, majd válasszuk a Frissítés opciót. A többi lépés megegyezik az előzőekben leírtakkal.

ISMERKEDÉS: ÚJ SZOLGÁLTATÁSOK

Ha eddig minden jól ment, akkor már büszke tulajdonosa és felhasználója vagy a valaha készült legjobb Windowsnak. Elsőként a kezelőfelülettel és a kinézettel kell megismerkedned, ami XP-tulajoknak rengeteg újdonságot rejt, Vistáról áttérve azonban sok ismerős megoldás felújított változatával fogunk találkozni. Nézzük a fontosabb újdonságokat.

Szupertálca: A Windows 7 egyik legfontosabb és leglátványosabb újdonsága az új tálca. Itt többé nem foglalnak feleslegesen sok helyet a programok, csupán azok nagyméretű ikonjait látjuk, amiknek a sorrendjét tetszésünk szerint átrendezhetjük. Ezek aktív ikonok, így nem csupán villogni képesek, de fájlmásoláskor a megváltozó hátterükkel mutatják a folyamat állását, és azt is azonnal láthatjuk, ha az adott program több ablakot használ. Amint az ikonok fölé visszük az egérmutatót, az adott program miniatűr, aktív képe jelenik meg, ha pedig a miniatűr fölé húzzuk a mutatót, minden, az Asztalon lévő ablak átlátszóvá válik és csak a kijelölt jelenik meg nagy méretben. Ez roppant hasznos funkció, ami úgy egér+billentyű, mint érintőképernyős kezelés során nagyban megkönnyíti a navigálást.

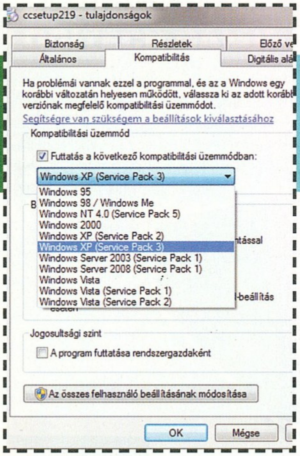
Jump List: Ezzel a funkcióval azonnal a számunkra fontos módban futtathatjuk gyakran használt programjainkat, dokumentumokat nyithatunk meg, stb. Kattintsunk jobb egérgombbal a Tálcán lévő programikonra, így az itt megjelenő Jump Listben láthatjuk a nemrég megnyitott, vagy kedvencként megjelölt dokumentumainkat, továbbá a fontosabb műveleteket közvetlenül innen indíthatjuk. Az IE8 Jump Listjében például a kedvenc és a legutóbb látogatott oldalak listája mellett azonnal elérhetjük a InPrivate böngészési funkciót, Live Messengerben pedig itt (is) szabályozhatjuk kapcsolódási állapotunkat.

Új ablakkezelés: Egyszerre két weboldalt szeretnénk böngészni? Semmi probléma, időnk jó részét nem azzal kell majd elvesztegetnünk, hogy a két böngészőablakot méretezgetjük egymás mellé: az Aero Snap funkcióval elég, ha az egérrel szimplán „kihajítjuk" a képernyő egyik oldalához az egyik, a másikhoz a másik ablakot: a méretezést a Windows 7 Aero Glass automatikusan elvégzi. Ha egy ablakot nem oldalra, hanem például felülre húzunk, az a maximalizálásnak felel meg, ha pedig átméretezésnél a képernyő aljára húzzuk az ablak jobb alsó sarkát, függőleges irányban maximalizálja a rendszer az adott ablakot. Túl sok ablak van megnyitva, pedig éppen csak egyre van szükséged? Semmi probléma, rázd meg az aktív ablakot az egérrel, és minden más ablak a Tálcára minimalizálódik. Egy hasznos tipp: a képernyő jobb alsó sarkában látható, apró téglalapra húzva az egérmutatót minden ablak átlátszóvá válik, és csak a hátteret, valamint a minialkalmazásokat látjuk, ha pedig kétszer kattintunk itt, minden ablak a Tálcára zsugorodik.

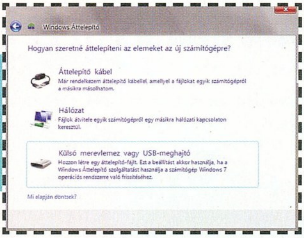
Dinamikus könyvtárak: Nem volt elég a Vista beépített keresője? Semmi gond, a Microsoft ezen is csiszolt. A dinamikus könyvtárak fájltípus szerint rendezik adatainkat, így például nem gond, ha egyszerre 4-5 különböző helyen tároljuk képeinket, a Képek dinamikus mappában mindent egy helyen megtalálunk majd. További előny, hogy ezeket a helyeket a Windows prioritással kezeli, így a keresés is sokkal gyorsabb. Figyelem! A Windowsnak előbb indexelnie kell a könyvtárakat, csak ezt követően képes keresni bennük, ezért ha nem találjuk újonnan létrehozott fájljainkat, könyvtárainkat, adjunk egy kis időt a Windowsnak.

Új Eszközkezelő: A Windows 7 Eszközkezelő központja (Device Stage) leegyszerűsíti a PC-hez csatlakoztatott perifériák kezelését. A Start menü\Eszközök és nyomtatók ablakban az összes, aktív eszközt láthatjuk, rájuk kattintva pedig a gyártó által egyedileg meghatározott felületen, könnyedén elvégezhetjük az adott eszköz beállítását, karbantartását. Természetesen akinek ez az új módszer túl szokatlan, vagy kényelmetlen lenne, a klasszikus Eszközkezelőt is megtalálja a Windows 7-ben.

Mentőlemez: A Win7 képes személyes fájljainkról vagy teljes rendszerünkről biztonsági mentést készíteni. Ezt nem csak egy alkalommal használ-



Driver-trükk Kompatibilitási módban könnyedén telepíthetünk vistás drivert



Egyszerű átállás A Windows Easy Transferrel könnyedén áthozhatjuk régi Windows-beállításainkat és személyes fájljainkat

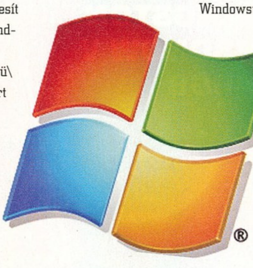
Egyedi kinézet Több országnak is saját Win7 designja van – a magyarra még várunk

Mindenevő A Windows 7 médialejátszója már akár H.264-et és AAC-t is lejátszik – ráadásul hardveres gyorsítással!

hatjuk, hanem időzíthetjük is, így a rendszeresen és automatikusan készülő Rendszer-visszaállítási pontok mellett a havonta készülő, teljes rendszermentést is segítségül hívhatjuk egy esetleges katasztrófa esetén.

Mindehhez szorosan kapcsolódik a Rendszerhelyreállító lemez készítése, ami egy Windows PE alapú, grafikus felületet használó biztonsági DVD. Ezt a lemezt akkor is elkészíthetjük, ha még nincsen telepítve a Windows 7. Mindössze a www.microsoft.hu oldalról letölthető WAIK-ra (Windows Automated Installation Kit) és a szoftvercsomagunkban található WinBuilderre lesz szükségünk.

Tökéletesebb hálózat: A Windowsokból nagyon hányzott már a könnyebben használható hálózati rész, amit a Windows 7-ben az Otthoni csoport (HomeGroup) testesít meg. A létrehozáshoz mindössze néhány kattintásra van szükség: a Start menü\Vezérlőpult\Otthoni csoport menüpontot indítva kijelöljük, mely fájljainkat, nyomtatóinkat szeretnénk megosztani az adott hálózaton, majd a többit a rendszerre hagyjuk. Kapunk egy jelszót, amit érdemes kinyomtatni vagy elmenteni: ezt a hálózatra kapcsolt többi Windows 7-es PC-nek megadva azok azonnal a megfelelő beállításokkal fognak egymáshoz kapcsolódni. Nem kell többé Munkacsoportokkal, IP címekkel, megosztásokkal és jogosultságokkal bajlódnunk, mindezt a Windows 7 elintézi helyettünk. Az így beállított hálózati kapcsolat során az adatátvitel titkosított és szükség esetén jelszóval is levédhetjük. A hálózati beállításainkat a hálózat tálcaikonjára kattintva hívhatjuk elő (Hálózati és megosztási központ megnyitása).



BEÁLLÍTÁS: SZEMÉLYRE SZABVA

Az ismerkedés után következhet személyes adataink visszatöltése és a beállítások testre szabása.

Személyes adatok migrálása: Ezt a legegyszerűbben a Windows Easy Transferrel, azaz az Áttelepítővel tehetjük meg. Régi, azonos nyelven működő, azonos változatú (32 vagy 64 bites) Windowsunkból előzőleg az Áttelepítővel kimentett fájljainkat és beállításainkat a Windows 7 beépített, azonos programjával állítsuk vissza. Ehhez a Start menü szövegsorába gépeljük be a migwiz szót. A visszaállításnál a varázsló második ablakában a Külső merevlemez vagy USB-meghajtó opciót válasszuk, majd az Ez az új számítógépem sort. Jelöljük ki, hova mentettük le régi adatainkat, és a program máris mindent visszaállít új rendszerünkön. Ezt érdemes további, igencsak hasznos adatmentő szoftverekkel megtámogatni, amiket megtaláltok a PC Guru DVD mellékletén (például Mozbackup, MailStore Home). Driver gondok megoldása: Ha egy hardverkomponens nem működik, keressük fel az Eszközök és nyomtatók központot, ahol a sárga felkiáltójellel megjelölt hardveren kattintsunk jobb egérgombbal. A meghajtóprogram frissítése opciót választva a Windows megkísérli saját maga megtalálni és telepíteni a megfelelő drivert. Ez az XP-nél még használhatatlan volt, a Vistánál csak nagy ritkán volt sikeres, a Windows 7-nél azonban hihetetlenül eredményes és kevés olyan eset van, amikor nem segít. Ha mégsem járnánk sikerrel, folyamodjunk egy egyszerű trükkhöz. A Win7 elfogadja a Vistás drivereket is, ezért töltsük ezt le a gyártó weboldaláról, keressük meg a futtatható setup.exe vagy ehhez hasonló indítófájlt és a Tulajdonságok\Kompatibilitás menüjében válasszuk a Futtatás kompatibilitási módban opciót Vista SP2 beállítással.

Mindenevő multimédia: A Windows Media Player 12 kiválóan sikerült: kezelőfelülete szép és könnyen használható, a program pedig szinte minden fájlt azonnal lejátszik. Sajnos azonban a hazánkban is oly közkedvelt MKV formátummal és AC3 hangsávokkal még meggyűlik a baja, amit két apró szoftver telepítésével orvosolhatunk: ezek a Matroska Splitter és az AC3 filter.

A Windows 7 telepítésével fontos lépést tettél a jövőbe: nagyobb biztonságot, fejlett szolgáltatásokat és jobb felhasználói felületet kapsz ezáltal. A Windows 7 még rengeteg újdonságot és érdekes funkciót tartalmaz, amiket következő számainkban sorra bemutatunk majd.«

WI-FI-S MÉDIALEJÁTSZÓ
ASUS O!PLAY AIR HDP-R3

Az Asus nemrégiben jelentette be O!Play elnevezésű médialejátszóját, nem kellett sokat várni, s máris itt van a készülék továbbfejlesztett változata.

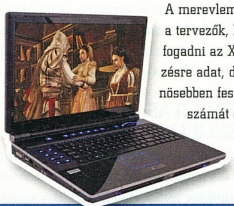
Két funkcióval bővült az O!Play Air szolgáltatásainak köre az előző változathoz képest. Az egyik a beépített 802.11n Wi-Fi modul, aminek segítségével vezetéknélküli hálózaton keresztül is elérhetjük média fájljainkat. Ezt a funkciót barátnőnk/feleségünk is bizonyosan nagy örömmel fogadja majd, hiszen eggyel kevesebb kábelre lesz szükség.

A másik újítás a (CF, SD, MMC, MS, MS Duo) flash kártya olvasó, aminek használatával kihagyhatunk egy lépést – például fényképek nézegetésekor –, hiszen nem kell a fotókat PC-re másolni, közvetlenül elérhetjük azokat a lejátszóval. Az O!Play Air minden fontos kép, video, hang és felirat formátumot támogat, a repertoárból szerencsére az .mkv fájlok kezelése sem hiányzik. A HD képességek miatt kötelező HDMI kimenet mellett az optikai hangkimenetet és a kompozit video csatlakozást is találunk. A médiatartalmakat nem csak hálózaton keresztül pumpálhatjuk a lejátszóba, hanem az USB vagy eSata portokra kötött meghajtókról is. A HDP-R3 piacra kerülésének pontos idejét és várható árát egyelőre nem közölte a gyártó.«

BRUTÁLIS MOBIL ERŐGÉP
BFG DEIMOS X-10

A BFG-s srácokra nem jellemző, hogy elapróznák a dolgokat, legújabb notebookjukba is belepakoltak gyakorlatilag mindent, ami a technika mai szintjén elérhető.

Már méreteivel is tekintélyt parancsol a BFG új gépe, hiszen 18.4" TFT-vel rendelkezik, aminek felbontása 1920x1080 képpont. Billentyűzetből teljes méretűt kapott, sőt, még néhány makró gombot is találunk rajta, ami jól jöhet a játékoknál. A legkisebb kérhető CPU egy Intel Core 2 Duo P8700 2.53GHz, a legnagyobb pedig egy Core 2 Extreme QX9300 2.53GHz. Memóriából 2, 4 vagy 8 GB DDR3-as modul kerülhet a gépbe. A korábban említett méretes TFT-hez megfelelő kiszolgálás is dukál, ehhez kizárólag nVidia Geforce GTX 260M (1GB) vagy GTX 280M (1GB) kártyák közül választhatunk – ha pénztárcánk engedi – akár mindjárt kettőt is. Alapkiépítésben egy 8x DVD írót kapunk optikai meghajtóként, de kérhetünk Blu-Ray írót is. A merevlemezek számára szolgáló helyekkel sem szerénykedtek a tervezők, hiszen összesen három, 2.5" méretű meghajtót képes fogadni az X-10. Az akkumulátor üzemidejéről nem áll rendelkezésre adat, de egy ilyen gép esetén talán nincs is értelme ezt különösebben feszegetni. Az X-10 már kapható lesz, mire a Guru ezen számát olvassátok, a legkisebb kiépítésben is mintegy 2300 USD-t kell leszurkolni érte, ha pedig mindenből a legjobbat pakoltatjuk bele, akkor több mint 4600 USD-vel könnyítenek rajtunk a pénztárnál.«



PÖRGESD FEL A RENDSZERT!
KINGSTON SSDNOW V 40GB

A Kingston bejelentette az SSDNow V „Value" mozgóalkatrész nélküli meghajtó család (SSD) legújabb tagjának kiadását, a 40 GB-os Accelerator Drive-ot.

Legújabb meghajtóját elsősorban arra ajánlja a cég, hogy PC-nk és/vagy noteszgépünk teljesítményét (jelentősen) megnöveljük. A gyorsulás természetesen csak olyan műveletek esetén jelentkezik, amelyeknél a rendszer intenzíven használja az adott meghajtót. Tipikusan ezek közé tartozik az operációs rendszer illetve a különböző alkalmazások elindítása (itt optimális esetben akár négyszeres lehet a gyorsulás), valamint a különböző fájlműveletek. Az új meghajtó szekvenciális sebessége olvasás esetén 170MB/s, míg írás esetén 40MB/s. Említést érdemel még, hogy alvó állapotban mindössze 0.06W, míg működés közben 0.15W energiát fogyaszt, így gyakorlatilag egyáltalán nem melegszik. A Kingston 40GB-os SSD-je kétféle kiszerelésben lesz kapható. A csak magát a meghajtót tartalmazó csomag 25965 Ft, míg a beépítő kerettel, másolószoftverrel (ez szolgál a meglévő rendszerünk SSD-re másolására, így nem kell az oprendszert újratelepíteni) és kábelekkel kiegészített csomag 27420 Ft javasolt végfelhasználói áron kerül forgalomba. A meghajtókhoz három éves garancia és napi 24 órás technikai támogatás jár.«

JÁTÉK-SZÍN-TÉR

LOGITECH GAMING KEYBOARD G110

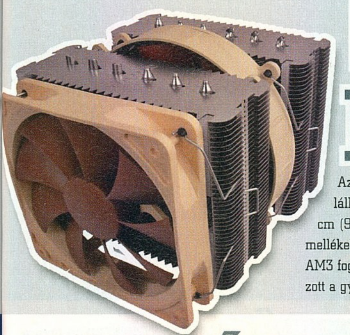
A Logitech egy új billentyűzetet mutatott be a játékosoknak, ami több olyan funkcióval rendelkezik, ami a zavartalan, önfeledt szórakozást hivatott elősegíteni.

Kétféle háttérvilágítást is kapott a Logitech új klaviatúrája, ráadásul a felhasználók nem csak egyszerűen átkapcsolhatnak a vörös és a kék színű LED-ek között, hanem a kétféle fényt keverhetik is, így a számukra legszimpatikusabbra beállítva a „hangulatvilágítást". A programozható G-gombokhoz játékonként 36 speciális gombnyomást vagy összetett makróparancsot lehet hozzárendelni, az MR billentyű használatával pedig menet közben rögzíthetünk új parancssorokat. A beépített USB-s hangátvitel megkönnyíti, hogy csapattársainkkal egyeztessünk stratégiát, vagy éppen halálra szidjuk ellenségeinket. Az USB 2.0 elosztóra közvetlenül rádughatjuk egerünket és egyéb kiegészítőinket. „Játék" módba kapcsolva letilthatjuk a Windows-specifikus gombokat, így azok véletlen megnyomása nem zökkenthet ki bennünket az önfeledt hentelésből. A billentyűzet megjelenése az európai régióban 2010 januárjára várható, ajánlott fogyasztói ára 80 euró lesz, tervezett hazai ára még nem ismert.«

HA EGY VENTILÁTOR NEM ELÉG

NOCTUA NH-D14

A Noctua hivatalosan is bejelentette új, felső kategóriás processzorhűtőjét, a régóta várt NH-D14 érdekessége – az aszimmetrikus kialakítás mellett –, hogy egy 14 és egy 12 cm-es ventilátor dolgozik rajta.



Korábban, az idei Computexen már megmutatták a nagyközönségnek a hűtő prototípusát, a végleges változatra mostanáig kellett várni. A processzormagtól a rézből készült talp vezeti el a hőt, a szintén rézből kialakított hat hőcső segítségével. A hűtőn két, aszimmetrikusan kialakított radiátorblokkot találunk, melyek bordái alumíniumból készültek. Az aszimmetrikus kialakítás jobb hűtést biztosít a memóriák illetve a processzorfoglalat körül található alkatrészek számára. Az 1240 g tömegű NH-D14-en két ventilátor dolgozik, a nagyobbik 14 cm (900-1200 rpm, 13.2-19.6 dBA), a kisebbik pedig 12 cm (900-1300rpm, 12.6-19.8 dBA) méretű. A mellékelt SecuFirm2 rögzítőkeret segítségével Intel LGA1366, LGA1156, LGA775 és AMD AM2, AM2+, AM3 foglalatú CPU-ra szerelhető fel a borda. A hűtő piacra kerülésének idejéről lapzártáig nem nyilatkozott a gyártó, itthoni ára sem ismert, európai ára azonban már nyilvánosságra került, ez 75 euró lesz.«

TAPIZÁS ENGEDÉLYEZVE!

DELL SX2210T

A Dell bemutatta SX2210 monitorának új változatát, az SX2210T-t, a típusjelzésben jelentéktelennek tűnő T betű valójában egyáltalán nem az, hiszen jelen esetben multitouch képességekre utal.

Bizonyára vannak olyan felhasználók, akik irigyelték az all-in-one gépek tulajdonosait, no nem a számítási teljesítmény, hanem sokkal inkább az ilyen gépeknél meglehetősen gyakori érintésérzékeny kijelző miatt. Nos, a Dell rájuk is gondolt, hiszen az elsők között készítette el multitouch-al is felvértezett érintésérzékeny kijelzőjét, amit értelemszerűen bármilyen (erős) PC-re rákötהetünk. A monitor 21.5" méretű TFT panelt kapott, aminek felbontása 1920x1080 képpont, natív kontrasztja 1000:1, látószöge mindkét irányban 160 fok, fényereje 220 cd/m2, válaszideje pedig 2ms (szürkéből szürkébe). Az SX2210T-t D-Sub, DVI és HDMI bemenettel is ellátták, a teljes multimédia kánaánhoz pedig mikrofont és webkamerát is kapott. Utóbbiak valamint az érintésérzékeny képességek használatához a monitorkábel mellett egy USB kábellel is PC-re kell kötni. Érdemes még megemlíteni, hogy a multitouch funkcionalitást a Windows 7 alapból támogatja. A monitor hazai áráról és elérhetőségéről még nem áll rendelkezésre információ, a Dell online boltjában viszont már árulják 469 dollárért.«

ÁRTALMATLAN SUGÁRZÁS NZXT GAMMA

Az NZXT egy új midi tornyot mutatott be, ami viszonylag kedvező ára ellenére is több olyan tulajdonsággal rendelkezik, amiket eddig csak drága gépházaknál láthattunk.

Mindjárt az első ilyen tulajdonság, hogy a belseje is fekete. Ennek ugyan sokak számára nincs különösebb jelentősége, de régebben, aki ilyen házat akart, annak bizony mélyen a zsebébe kellett nyúlnia. Az viszont már valóban hasznos tulajdonság, hogy a legnagyobb méretű VGA kártyák is beleférnek, így azon felhasználóknak sem lesz vele gondja, akik komoly gamer konfigurációt szándékoznak beleépíteni. Szintén pozitívum a jól kialakított szellőzés, a megfelelő „huzat" érdekében összesen hat ventilátor kaphat helyet a Gammában. Gyárilag mindössze egy 12 cm-s légkavarót mellékelnek, a hátlapra szerelve, emellett az előlapon egy 12 cm-s, oldalt két 12 cm-s és felül pedig két 14 vagy 12 cm-s ventilátor kaphat helyet opcionálisan. Meghajtóból összesen 11 fér a házba, négy külső 5.25" méretű és 7 belső 3.5" méretű. A Gamma itthoni elérhetősége és ára a Guru jelen számának nyomdába küldéséig nem derült ki. Nyugaton a tervek szerint 50 dollárba fog kerülni, így remélhetőleg itthon is viszonylag kedvező áron juthatunk majd hozzá.«

PRECÍZ VIRTUÁLIS FEGYVER

ROCCAT KOVA

A kifejezetten játékosok számára perifériákat készítő Roccat bejelentette második gaming egerét (az első a Kone volt), ami a Kova nevet kapta.

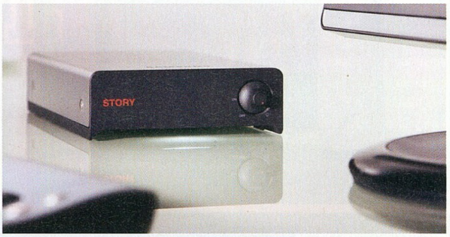
A Kova lelke egy 3200 dpi felbontásra képes szenzor, ami másodpercenként 1 méteres elmozdulást és legfeljebb 20 g gyorsulást képes lekövetni. A szimmetrikus kialakításnak köszönhetően a balkezes játékosok is gond nélkül használhatják az egeret. A Kova oldalának egy részét és a görgőjét is speciális csúszásgátló felülettel látták el. Összesen 5 (+2) gombot találunk az egéren, aminek használatához nincs szükség külön meghajtóprogramra, mivel egyes funkciói előre programozott gombkombinációkkal aktiválhatók (pl. a jobb- és balkezes mód illetve a felbontás váltása). A megfelelő atmoszféráról az állítható színű világítás gondoskodik, ráadásul nem csak sima világítást, hanem lassan pulzáló fényeket is választhatunk. Játékosoknak készült rágcsálóról lévén szó természetesen vezetékes kialakítású eszközről beszélhetünk, a beépített USB kábel 2 méter hosszú. Az egér hazai forgalomba kerülésének idejéről, illetve a várható árról lapzártáig nem kaptunk hírt, interneten keresztül viszont már megrendelhető 50 euró körüli áron.«

95%-KAL KISEBB FOGYASZTÁS

SAMSUNG STORY STATION

A Samsung az iparágban elsőként készített olyan 3,5 inches külső merevlemezt, ami készenléti állapotban kevesebb, mint 1 Wattot fogyaszt.

A csökkentett energiafogyasztás megfelel az EU 2010 januárjától hatályba lépő, készenléti üzemmóddal kapcsolatos szabályozásainak. Az új termék az egyezményes 2,5 Watt helyett 0,09 Wattot fogyaszt. Ez önmagában persze nem egy egetverő megtakarítás, azonban minden apró lépés fontos lehet a környezet védelme érdekében. A csökkentett energiafelhasználást egy új áramkör bevezetésével érték el, ami a meghajtót áram alatt is leállítja, ha az USB csatlakozón keresztül nem érzékel kapcsolatot. Ennek eredményeként, az egység automatikusan készenléti módba vált, ha a számítógépet kikapcsoljuk vagy az USB kábelt kihúzzuk. A Samsung 3,5 inches Story Station külső meghajtó sorozatának legkisebb kapacitású darabja 500 GB, legnagyobb méretű tagja pedig 2 TB mennyiségű adat tárolására képes. Az immár világszerte elérhető széria tartalmazza a Samsung Auto Backup, a jelszóvédelmet biztosító SafetyKey, és az adatbiztonságot növelő Ongoing Data Preservation funkciókat, valamint a személyes adatok titkosítását segítő SecretZoneTM szoftvert is. Az új verziójú meghajtók várható árai lapzártakor még nem voltak ismertek.«



GURU ÁLOMPC

Múlt hónaphoz képest nem sokban változtak a gépek. Ez a forint stabil árfolyamának köszönhető, ami viszont rossz hír, hogy a DDR2-es memóriák árai az egekbe szöktek és jelenleg minimálisan olcsóbbak csak modernebb társaiknál...

írta» HORVÁTH PATRIK

Éppen ezért már a legolcsóbb konfigurációban is könnyedén le tudtuk cserélni a RAM-okat anélkül, hogy növeltük volna a kiadásokat. A Blu-Ray kombó meghajtókat fejlesztettük egy kicsit, így már gyorsabban olvassák a legtöbb médiát. A Value gépben a hárommagos Phenom II-t négymagosra cseréltük, a Freezer 64 Prót pedig a modernebb, minden foglalattal kompatibilis Freezer 7 Pro második generációs kiadása váltotta fel. Szintén ezt a hűtőt kapta a Power is, amelyből kihajítottuk a tuningra szinte alkalmatlan Intel gyári légkavarót. Az Apacer A7 Pro SSD-jét a beépítő kerettel rendelkező Kingston SSDNow-V-je váltotta, a 24"-os S-PVA-s Dell monitort pedig a házon belüli S-IPS verzió küldte nyugdíjba. A legerősebb konfigurációban az 5.1-es hangfalrendszert cseréltük egy picit erősebbre, minden más maradt a régiben, ennek tudható be a minimális árcsökkenés. Érdemes december első hetében letudni a karácsonyi gépvásárlást, mert a nagy kereslet miatt rengeteg termék hiányozni fog a boltok polcairól (vagy kint lesz, de nevetséges áron).«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Asus M4A785T-M	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	21 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 1 GB	32 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	10 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		150 ezer
Összesen (TFT-vel)		187 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 920	31 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	21 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD4890 Cyclone OC 1 GB	47 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG CH08LS10 Blu-Ray olvasó/DVD-író	27 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	10 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	10 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	18 ezer
Tápegység	Corsair HX450	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	8 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		260 ezer
Összesen (TFT-vel)		318 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Asrock P55 Pro	27 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	44 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1800 CL8 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	68 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 64 GB kit	29 ezer
Optikai meghajtó	LG CH08LS10 Blu-Ray olvasó/DVD-író	27 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Titanium	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	10 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	28 ezer
Tápegység	Corsair 450HX	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	8 ezer
Egér	Logitech G9	17 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	144 ezer
Összesen (TFT nélkül)		438 ezer
Összesen (TFT-vel)		582 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	MSI P55-GD65	38 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	62 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1800 CL8 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	96 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Corsair P64 64 GB MLC SATA2	50 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	41 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	32 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	16 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Spedo	33 ezer
Tápegység	Corsair HX620	29 ezer
Billentyűzet, Egér	Logitech MX5500 Revolution	33 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP (1920x1200, S-PVA)	195 ezer
Összesen (TFT nélkül)		590 ezer
Összesen (TFT-vel)		785 ezer

A CSODACSATÁR ÉS A HÁTVÉD

TESZT: AMD RADEON HD5850/HD5770

Az AMD október elején indította útjára első DirectX 11-es videokártya-családját. A Radeon HD5870-es „erőgépet" legutóbb már teszteltük, most a HD5850-en és a középkategóriába szánt HD5770-en volt a sor.

írta» HORVÁTH PATRIK

A Radeon HD4800-as széria a mai napig népszerű a felhasználók körében – nem ok nélkül. A remek ár/teljesítménnyel bíró HD4850 és HD4870 mellett a HD4890 is szép lassan egyre több játékos számára kerül elérhető közelségbe. A rendre 25, 35 és 45 ezer forint körül kapható termékek közül az első kettőnek a gyártását az újdonságok érkezése miatt visszafogta az AMD, hiszen nyilvánvalóan veszélyeztetnék az első DX11-es VGA-k debütálását, plusz az újdonság varázsa miatt a piaci igények vélhetően lejjebb hagynak a kifutó szériákkal kapcsolatban. A dolog viszont úgy adódott, hogy a TSMC az új, 40 nm-es gyártástechnológiával készülő DX11-es grafikus magokból nem tud eleget gyártani, így se a régi, se az új kártyákból nincs megfelelő választék. Szerencsére a hétköznapokban nem ennyire drasztikus a helyzet, de a kínálat picit megcsappant, akárhonnan nézzük.

De miről is van szó valójában? A HD4770 fél évvel ezelőtt bombaként robbant, hiszen a HD4850-hez közeli teljesítménye, az alacsony fogyasztása és remek tuningpotenciálja mellett még olcsó is volt. A problémát az jelentette, hogy az első szállítmányok után az AMD képtelen volt elegendő grafikus magot készíteni. A hibát akkor is a TSMC gyárában kellett keresni, hiszen a HD4770 volt az első 40 nm-en készülő VGA a piacon. A cég akkor az átmeneti készlethiányt a HD4850-ek árcsökkentésével orvosolta, így a HD4770 premierje valójában a HD4850 eladásokat lendítette fel. Mire újra kapni lehetett a VGA-t, már a kutyát se érdekelte, hiszen benne volt a levegőben az első DX11-es generáció szele.

VÉRFRISSÍTÉS A KÖZÉPMEZŐNYBEN

A HD5700-a széria a HD4770 utódjaként lép piacra, két tagja közül mi az erősebbikre tettük rá a kezünket. A kisebbik, HD5750 típusjelű példány 720 stream processzort tartalmaz, melyek 700 MHz-en üzemelnek. A 36 textúrázó mellé 16 ROP egység került, az 512 vagy 1024 MB GDDR5-ös memóriák 4600 MHz-en zakatolnak, és 128 bites sínen keresztül kommunikálnak a GPU-val. Erősebbik testvére, a HD5770 ezzel szemben 800 shadert kapott 850 MHz-en, textúrázókból 36 helyett 40 van, a 16 raszter egység viszont közös. Memóriából 1 GB áll a felhasználók rendelkezésére, az órajel pedig 4800 MHz (a sínszélesség természetesen itt is 128 bit). Árulkodó tényező a magok mérete, ami 170 mm2, szemben a még 55 nm-en készült HD4850 260-ával szemben. Ha azonos lenne a kihozatali arány (tehát százalékosan ugyanannyi jó chip kerülne legyártásra), akkor másfélszer annyi HD5700-as GPU készülhetne ugyanakkora lapkából, mint HD4850, de sajnos egyelőre ez nem felel meg a valóságnak a TSMC botladozása miatt. Mindenesetre nem árt észben tartani, hogy amint a gyártás magasabb sebességbe kapcsol, mind a HD5750, mind a HD5770 lényeges árcsökkenésen fog keresztülmenni. Ebből következik az is, hogy most még borzasztó drágán adják mindkettőt, nem ritka, hogy a kisebbik változat alig olcsóbb a nagyobbnál. A 42 ezer forint körüli HD5770 árak egyben azt is jelentik, hogy a korábban beharangozott HD4870-es csatát idén inkább a HD4890-nel kell megvívni, ugyanis az 1 GB-os HD4870-ek 35-38 ezer forintért kaphatók, míg a HD4890-ek már bőven beestek 50 ezer forint alá.

HŰTÉS, HŐMÉRSÉKLET ÉS TÚLHAJTÁS

Az előző számban tesztelt HD5870-nel szerzett jó tapasztalatok után kíváncsiak voltunk a gyári hűtőre, ami ránézésre elég hasonló volt, csak jóval rövidebb. Az egy szem PCI-Express tápcsatlakozó hátra került, a hőcsövek száma pedig gyakorlatilag megfeleződött. Ennek ellenére üresjáratban semmi hangja nem volt a HD5770-nek, ráadásul 39 fokos hőmérséklet mellett. A legkeményebb izzasztásra se kapcsolt hallhatóan magasabb fordulatszámra a ventilátor, ami kifejezetten jó hír, tudva a maximális 66 fokos értéket.

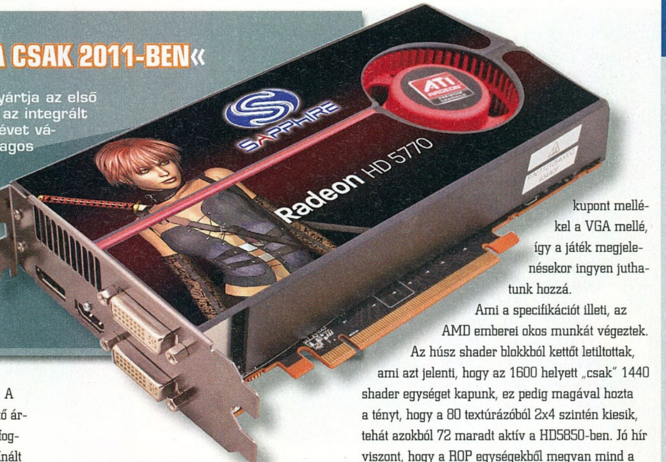
Tuningban némileg csalódtunk a VGA-ban, hiszen a gyári 850/4600 MHz-es értékeket stabilan mindössze 930/5000 MHz-ig tudtuk pumpálni, ezzel átlagosan 8-10%-os teljesítmény többlethez jutva. A hőmérsékleti értékek viszont egy fokot sem változtak.

Sajnos ezúttal csak 512 MB-os HD4870 állt rendelkezésünkre és emiatt pár helyen csalóka eredmények jöttek ki, de az jól látszott, hogy a HD5770 bizony ott lohol a HD4870 sarkában, néha be is fogja. A rossz hír az, hogy jelenleg ezt majdnem HD4890 árában teszi, utóbbi kártyával vi-

MÉRÉSEK	HD5770	HD4850	HD4870	GTX 260
Fedélzeti memória	1 GB	512 MB	512 MB	896 MB
Far Cry 2 Demo Playback				
1920x1200 Ultra High	50,3 (40,8)	38,8 (29,2)	46,1 (32,6)	43,5 (33,3)
1920x1200 Ultra High 4xAA	36,1 (28,7)	13,7 (7,1)	14 (8,3)	37,2 (29,1)
Call Of Juarez 1920x1200 High	42,7 (20,2)	32,5 (17,8)	41,5 (22,1)	31,2 (18,9)
World In Conflict				
1920x1200 Very High	32 (18)	29 (15)	37 (19)	39 (19)
1920x1200 Medium	88 (56)	75 (41)	83 (52)	93 (61)
Crysis GPU benchmark				
1920x1200 Medium	64,6 (43,4)	56 (42)	68,1 (49,4)	58 (34,7)
1920x1200 High	34 (20,4)	28,7 (19)	36 (23,8)	35,9 (21,8)
3DMark Vantage Extreme GPU Score	4130	3150	4171	4492

»INTEGRÁLT DX11-ES VGA CSAK 2011-BEN«

Az AMD ugyan gőzerővel fejleszti és gyártja az első DirectX 11-es videokártya-családokat, az integrált VGA-k piacán a fejlesztés még bő egy évet várat magára. Hiába jelenik meg a hatmagos Thuban processzor májusban, a hozzá tartozó platformok egyike se tartalmaz majd integrált DX11-es GPU-t. Asztali környezetben a 2011-re jósolt Hudson-D, notebook fronton pedig a sima Hudson chipset tartalmazza majd az első DX11-es grafikus magot, amely egyébiránt az AMD Fusion technológiájának köszönhetően a processzorba lesz építve.



szont nem tud mit kezdeni az új DX11-es VGA. A karácsonyi szezonban (ha nem várható érezhető árcsökkenés), a felhasználók muszájból, de meg fogják venni a 4-5 ezer forinttal a reális ár felett kínált HD5770-eket még akkor is, ha +3-4 ezer forintért egy jóval erősebb HD4890-et vihetnének haza – DX11 nélkül. Természetesen, mint ahogy az éremnek, úgy az értékelésnek is két oldala van. Egyrészt itt van a már említett teljesítménybeli különbség, arról viszont nem szóltunk, hogy a DX11-es támogatáson felül a játékosok kapnak egy remek gyári hűtőt, egy alacsonyabb fogyasztású grafikus magot. és a legtöbb esetben egy ingyenes DiRT 2 játékot is. Véleményünk szerint ez a sok plusz megéri a kicsit harmatosabb sebességért cserébe.

KARÁCSONYI AJÁNDÉK AZ AMD-TŐL

Még meg sem száradt a festék a frissen debütált Radeon HD5870-en, máris itt a kis testvér, ami minden bizonnyal óriási sikernek örvend majd. Némileg megnyirbált architektúra és jelentősen kedvezőbb ár jellemzi a második leggyorsabb DX11-es VGA-t. Múlt hónapban startolt el az AMD első DirectX 11-es API-t támogató videokártyája, ami teljesítményével és fogyasztási mutatóival is egyaránt kivívta magának a sajtó elismerő szavait. A Radeon HD5870 rajtja sikeres volt, általában pár nap alatt elfogytak a készletek, annak ellenére, hogy a kártya nem feltétlenül ér meg 100 ezer forint körüli összeget. Az átlagembereket viszont sokkal inkább érdekli a felső-középkategória, ahol a csúcskártya némileg megcsonkított változatai szoktak tanyázni jelentősen kedvezőbb árcédulával. Mai tesztünk második alanya is ezt a tábort erősíti, ráadásul specifikációt tekintve sokkal közelebb áll nagy testvéréhez, mint az ára sejteni engedné: lássuk hát, mitől lesz olyan vonzó a HD5850!

Az alig több mint 65 ezer forintos kártya már első ránézésre is különbözik bátyjától, hiszen jóval rövidebb nála. Bár fogyasztása kevesebb (és így már bőven „zöldebb" egy HD4890-nél), még mindig két PCI-E tápcsatlakozóra van szükségünk a hardver kellő energiával való ellátásához. Változás viszont (és ez főleg a kábelrendezgetőknek jó hír), hogy a tápcsatlakozók a kártya oldaláról átköltöztek a NYÁK végébe, pontosabban az egyik piros színű nyílás belsejébe. A hűtésért felelős rendszer egyébként teljes egészében megegyezik a HD5870-nél látottal, a különbség annyi, hogy némileg előrébb került a ventilátor, hiszen a kártya rövidebb lett. Szintén megmaradtak a Dual DVI, Display Port és HDMI-csatlakozók, melyek közül egyszerre maximum hármat használhatunk (erről majd később). A Sapphire – sok más gyártóhoz hasonlóan – Dirt 2 kupont mellékel a VGA mellé, így a játék megjelenésekor ingyen juthatunk hozzá.

Ami a specifikációt illeti, az AMD emberei okos munkát végeztek. Az húsz shader blokkból kettőt letiltottak, ami azt jelenti, hogy az 1600 helyett „csak" 1440 shader egységet kapunk, ez pedig magával hozta a tényt, hogy a 80 textúrázóból 2x4 szintén kiesik, tehát azokból 72 maradt aktív a HD5850-ben. Jó hír viszont, hogy a ROP egységekből megvan mind a 32. Ami az órajeleket illeti, a shaderek jelentősen vissza lettek fogva, a HD5870 850 MHz-éhez képest mindössze 725-ön ketyegnek, így papíron a HD5850 a nála jóval drágább HD5870 teljesítményének 77%-át tudja felmutatni. Ahhoz, hogy ez sikerüljön

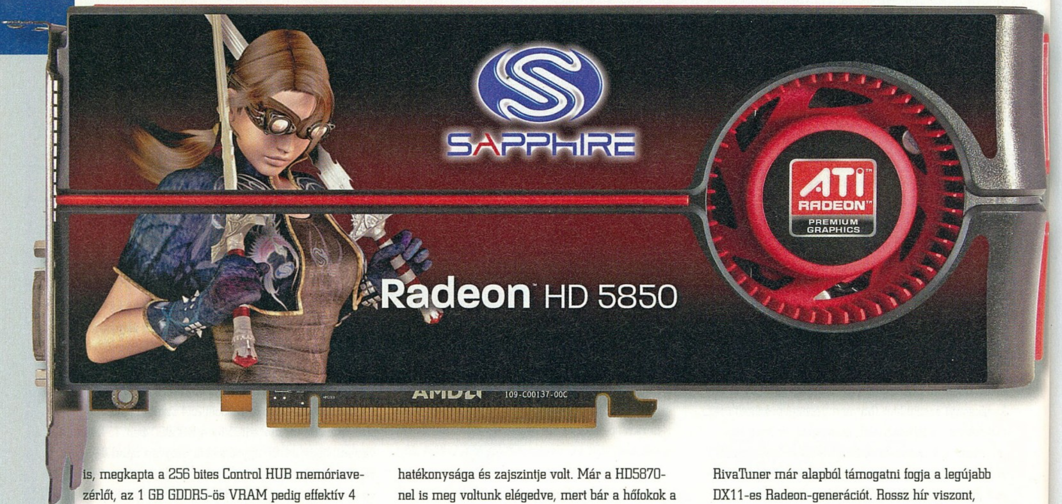
»ÁREMELÉS A LÁTHATÁRON

Alig jelent meg az AMD HD5800-as szériája, máris áremelés van kilátásban. A két modell közül a HD5850-et érinti a változás, melynek árát 20 dollárral (mintegy 4-5 ezer forinttal) készül feljebb vinni a gyártó. A döntés hátterében a grafikus mag gyártásáért felelős TSMC áll, amely a tervezett darabszám alig 40%-át tudja előállítani, így a hatalmas érdeklődés miatt az AMD az elesett bevételeket így próbálja meg pótolni. A Radeon HD5850 eredetileg tervezett végfelhasználói ára egyébként is 299 dollár lett volna, amely a jelenleg érvényben lévő 279-nél pontosan 20 dollárral több.

Teszt: AMD Radeon HD5850/HD5770

MÉRÉSEK	HD4890	GTX 285	HD5850	HD5850 OC*	HD5870
S.T.A.L.K.E.R.:Clear Sky 1920x1200 4xAA Max					
Day	24 (13)	25 (12)	30 (15)	31 (16)	35 (17)
Night	24 (14)	29 (15)	32 (15)	33 (16)	38 (17)
Rain	26 (15)	32 (21)	35 (18)	37 (19)	42 (18)
Sunshafts	16 (12)	19 (13)	21 (15)	22 (16)	26 (16)
Call of Juarez 1920x1200 4xAA High	40,2 (19,1)	31,6 (16,8)	53,5 (21,9)	57,7 (24,6)	63,5 (25,4)
Far Cry 2					
1920x1200 Ultra High	59,6 (48,3)	61,8 (49,2)	73,3 (57,1)	78,3 (62,8)	86,1 (68)
1920x1200 Ultra High 4xAA	44,7 (33,2)	53,5 (42,3)	56,8 (40,5)	60,8 (44,1)	66,9 (47,7)
3DMark Vantage Extreme GPU Score	4600	5883	6361	6868	7962
World In Conflict 1920x1200 Very High	43 (25)	51 (30)	49 (28)	52 (28)	56 (33)

* 775/4500 MHz



is, megkapta a 256 bites Control HUB memóriavezérlőt, az 1 GB GDDR5-ös VRAM pedig effektív 4 GHz-en zakatol, a memória sávszélessége így tehát könnyedén kiszámolható: 128 GB/s. Ha az árcédulákra pillantunk, akkor láthatjuk, hogy a HD5850 induló ára jóval alacsonyabb, mint az NVIDIA egymagos zászlóshajójáé, a GeForce GTX285-é. Nem kis kíváncsiság hajtott miket, hogy kiderítsük melyikük az erősebb. Szintén kiszámoltuk, hogy a papíron 23%-kal lassabb „kis" Radeon több mint 30%-kal olcsóbb a nagytesónál, így ha csak a papírformát tudja hozni, máris jobb vételnek számít. Erre minden remény megvan, hiszen múlt hónapban már pedzegettük, hogy a HD5870 memóriájának sávszélessége erősen limitáltnak tűnik, márpedig ha ez így van, akkor a HD5850-nek sokkal közelebb kell majd lennie hozzá, mint arra számítani lehet, hiszen ezen a téren nem érte komoly hátrány a kártyát.

SEBESSÉG, ZAJSZINT ÉS TUNING: KIPIPÁLVA!

A tesztrendszer alapjait ugyanazok az alkatrészek képezték, mint a múltkor, egy 3,8 GHz-re tuningolt Core i5 750-nel vágtunk neki a tesztelésnek, hogy elkerüljük a processzor limitet. Első dolog, ami mindennél jobban érdekelt minket a hűtőrendszer hatékonysága és zajszintje volt. Már a HD5870-nel is meg voltunk elégedve, mert bár a hőfokok a tűréshatárt súrolták, a kártya szokatlanul csendes volt, amely egyetlen csúcskategóriás VGA-ra sem jellemző. A HD5850 erre könnyedén rátesz nem is egy, hanem rögtön két lapáttal, hiszen az hagyján, hogy 70 foknál nem tudtuk jobban felmelegíteni, de a ventilátora is alacsonyabb sebességgel pörgött, mint a nagy testvéré, így jelentősen halkabb volt. Üresjáratban gyakorlatilag semmi zaj nem jött a videokártya felől, hosszas terhelés után tudtuk csak minimálisan felpörgetni a légkavarót, de még így is nevetségesen alacsony zajszintet produkált a kártya, főleg, ha nem tesztpadon kínozzuk, hanem egy zárt házban. A következő pont a tuning volt, ami ezúttal is nagyon soványra sikerült, köszönhetően az első szériás driverben található Overdrive-nak. A 775/4500 MHz-et röhögve vitte a kártya, ment volna tovább is, de a driver egyelőre visszafogta. A Guru3D egyik cikkírójától tudjuk, hogy a hardver ennél jóval többre képes, ők egy módosított információs fájllal rá tudták bírni a RivaTuner legújabb béta változatát arra, hogy megfelelően kezelje a HD5850-et és így 820/5200 MHz-et sajtoltak ki a VGA-ból, ami már abszolút nem rossz eredmény. Állításuk szerint a következő, hamarosan érkező 2.25-ös RivaTuner már alapból támogatni fogja a legújabb DX11-es Radeon-generációt. Rossz hír viszont, hogy a programba épített tuningrendszer használatával most is le kell mondanunk a szemtelenül jóra sikerült energiamenedzsmentről, így mi továbbra is a Catalyst Control Centerben lévő Overdrive menüpontot ajánljuk (esetleg a bátrabbak majd elkezdhetnek hosszas tesztelés után BIOS-okat flashelni, ez viszont garanciavesztéssel jár!).

A szokásos tesztprogramok lefuttatása után elképedve álltunk az eredményeket tömörítő táblázat előtt. A papíron 23%-kal gyengébb HD5850 ugyanis alig fele ennyivel maradt csak el a nagytesótól, ami azt jelenti, hogy átlagban a kisebbik Radeon 80-85%-át tudja a nagyobbiknak (tuning nélkül). Ebből egyenesen következik, hogy a GeForce GTX285 képtelen volt tartani vele a lépést, tehát

»VÍZ ALATT A HD5870«

Nem kellett sokat várni az első vízzel hűtött Radeon HD5870-es videókártya bejelentésére. A Powercolor volt a leggyorsabb és ezidáig egyetlen gyártó, aki vállalkozott az amúgy nem túl forró grafikus mag ventilátor nélküli jegelésére. Tekintettel arra, hogy még nincs forgalomban DX11-es Radeonokat támogató vizes blokk, így a gyártó a német EK Waterblocktól szerzi be a szükséges alapanyagokat. A termék várhatóan még az idén piacra kerül és nem sokkal lesz drágább a referencia hűtős változatoknál. Órajelek tekintetében a gyártó elég kesztyűs kézzel bánt a csúszkákkal, a grafikus mag sebességén 25, a memóriáén pedig mindössze 400 MHz-et emeltek.

az NVIDIA újabb árcsökkentésre készülhet, hacsak nem akarja, hogy a nyakán maradjon az összes legyártott GT200b-s chip. Ezek a GPU-k viszont már most se termelnek túl sok hasznot a vállalatnak, és ahhoz, hogy az emberek elgondolkodjanak a vásárláson, egy maximum 60 ezer forintos árcédula dukál, ami bő 20 ezer forinttal karcsúbb a mostaninál. Ezt biztos nem fogja meglépni a cég, így kíváncsian várjuk, hogy akarja a Fermi (első DX11-es NVIDIA chip) érkezése előtt kifuttatni a jelenleg piacon lévő generációt.

HA EGY MONITOR NEM ELÉG: AMD EYEFINITY

Még mielőtt összegeznénk a látottakat, érdemes kitérni egy pár szó erejéig arra a technológiára, ami szintén a Radeon HD5800-as családdal került bevezetésre (és a HD5700-asokkal is működik), de múltkor nem írtunk róla. Ez nem más, mint az Eyefinity, ami új alapokra helyezi a multimonitoros konfigurációk lényegét és használhatóságát. Még tavaly, amikor az AMD elkezdte tervezni az RV870 mobil változatát (megjelenés jövőre), egy olyan GPU-t akartak a felhasználók, de leginkább a fejlesztők kezébe adni, ami mentes lesz minden kompromisszumtól. Ehhez természetesen szükségük volt a célcsoport véleményére is: mi az, amit legfontosabbnak tartanak a GPU-val kapcsolatban? A válasz meglepő volt, ugyanis a többség a többmonitoros témakört helyezte előtérbe, panaszuk alapja pedig az volt, hogy az eddigi generációk túl kevés kimenetet kezeltek egyszerre. Papíron már tervbe volt véve egy két kijelzős notebook, kell ugye legalább két kimenet magára a noteszgépre is, illetve ha dokkolóval használja az ember, akkor újabb kettőre van szükség. Ez összesen hat kimenetet jelent, így az AMD-nél elkezdtek gondolkodni, hogy miként lehetne megoldani ezeknek a kezelését. A végeredmény az Eyefinity technológiában valósult meg, ami végső soron egy kódrész a driveren belül. Működésének lényege, hogy több kijelzőt képes összehozni normál vagy portré felhasználásban, de mindezt úgy teszi, hogy az operációs rendszer felé csak egynek látszódjon, a felbontások pedig összeadódjanak. Magyarul a szoftver és a hardver együttesen végzi a multi-monitoros megjelenítést, az oprendszer pedig továbbra is egyetlen kijelzőt fog látni, elég furcsa felbontásokkal. Jelenleg egy kártyával csak három kimenet használható, de jövő év elejéig megérkezik egy olyan HD5870 változat is, amin hát darab Mini Display Port csatlakozó lesz (aki tehát eddig várt a 24"-os Apple LED Cinema Display beszerzésével, az rögtön vehet majd belőle hatot...), melynek mindegyikére dughatunk egy-egy monitort. A technológia azért is nagyszerű, mert a játékoknak nem kell külön támogatás az extrém felbontások kezeléséhez, hiszen azok is egyetlen megjelenítőt látnak rendszer szinten. Vannak viszont olyan programok, amelyek a nagyon furcsa felbontásoktól bolondulnak meg, így szoftveres módon kell őket helyreigazítani, hogy például az 5760x1200-as képre ne az 1920x1200-asat tegyék vízszintesen széthúzva. Ettől eltekintve az Eyefinity egy egészen új dimenziót hozhat a játékok jövőjébe, a Samsung már be is jelentette, hogy egészen vékony kávás monitorcsaláddal készülnek a karácsonyi hajrára.

ÖSSZEGZÉS

Ami a Radeon HD5850-et illeti, gyakorlatilag a 2009-es év eddigi legjobb videokártyáját tisztelhetjük benne. Nem a leggyorsabb, de a legjobb. Legjobb azért, mert nemcsak a konkurenciához képest, de házon belül is brutálisan jó fogyasztási adatokkal rendelkezik; legjobb azért, mert terhelés hatására is alig van hangja; és legjobb azért, mert a DX11-es támogatáson felül a sorozat csúcsát képező HD5870-nél alig 15-20%-kal lassabb. Ehhez csapódik, mintegy adalékként az alig 60 ezer forintos vételár, valamint a tuningra való hajlandóság, és egyszerűen nem találunk fogást a hardveren. Aki egy kellően gyors, tartalékokkal rendelkező és jövőbiztos videokártyát szeretne beújítani, az ne is nézelődjön tovább, a HD5850-et neki találták ki. A HD5770-nel kapcsolatban pedig továbbra is azt valljuk, hogy inkább a sok jó tulajdonság, mint maga a nyers sebesség fogja eladni a terméket a karácsonyi időszakban. Következő számunkban igyekszünk majd szemügyre vételezni a kistesót (HD5750) is, bíztató tuning eredményeket láttunk a nagyvilágból, így könnyen lehet, hogy 8-10 ezer forinttal olcsóbban a vállalkozóbb kedvűek le fognak csapni rá. Pár hét és kiderül!«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP55M-UD2, Intel Core i5 750 (HD5850-nél 3.8 GHz-en járatva), 2x2 GB Corsair DDR3-1600 CL7, Hitachi 320 GB 7200 rpm HDD, Windows 7 RC, AMD Catalyst 9.10 (HD5770 esetén 9.9 béta), NVIDIA Forceware 191.07

A tesztkonfigurációt a Planar Computer biztosította számunkra.

MŰSZAKI ADATOK	HD5770	HD4850	HD4870	GTX 260	HD4890	GTX 285	HD5850	HD5870
Gyártástechnológia	40 nm	55 nm	55 nm	55 nm	55 nm	55 nm	40 nm	40 nm
Shaderek száma	800	800	800	216	800	240	1440	1600
Shaderek órajele	850 MHz	625 MHz	775 MHz	1242 MHz	850 MHz	1476 MHz	725 MHz	850 MHz
GPU órajele	850 MHz	625 MHz	775 MHz	576 MHz	850 MHz	648 MHz	725 MHz	850 MHz
Memória interfész	128 bit	256 bit	256 bit	448 bit	256 bit	512 bit	256 bit	256 bit
Memória órajele	4600 MHz	1986 MHz	3600 MHz	2000 MHz	3900 MHz	2484 MHz	4000 MHz	4800 MHz
Memória sávszélesség	76,8 GB/s	64 GB/s	115,2 GB/s	112 GB/s	124,8 GB/s	159 GB/s	128 GB/s	153,6 GB/s
Memória mérete	1 GB	512 MB / 1 GB	512 MB / 1 GB	896 MB	1 GB	1 GB	1 GB	1 GB
Textúrázók	40	40	40	72	40	80	72	80
ROP egységek	16	16	16	28	16	32	32	32
Támogatott DirectX verzió	11	10.1	10.1	10	10.1	10	11	11
Kiskereskedelmi ár	43 ezer Ft	26 / 31 ezer Ft	34 / 39 ezer Ft	40 ezer Ft	48 ezer Ft	76 ezer Ft	68 ezer Ft	98 ezer Ft

DOBJ EL MINDENT, ITT AZ ÚJ HULLÁM!

GOOGLE WAVE, AVAGY AZ E-MAIL ÚJRAFELTALÁLÁSA

Az internet rohamos terjedésével az e-mail(ezés) hétköznapjaink szerves részévé vált. A Google most nem kevesebbet ígér, minthogy fenekestől felforgatja az online kommunikáció megszokott menetét, s a Wave-el nyugdíjba küldi a jó öreg elektronikus leveleket.

írta» Hancu

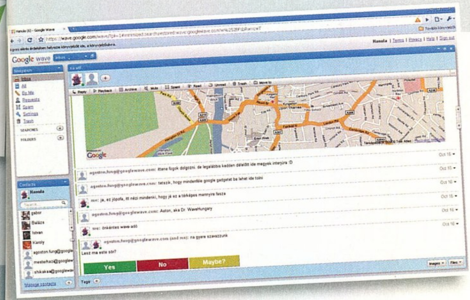
A jóég tudja, milyen drogon élnek, vagy kinek adták el a lelküket a Google marketingesei. Mindenesetre sikerült elérniük, hogy évi 20 milliárd dollár feletti forgalmú óriáscégként (és ennek egyharmada tiszta nyereség, ilyen arányt csak a Microsoft, meg talán a drogkereskedelem tud felmutatni a világon) még mindig nem a gonosz szupermulti képe él róla az emberekben, hanem egy rakás jófej, szerény, és persze zseniális programozó srácé. A Google menő, a Google cool, a Google-nél ingyen van a kaja, a Google elviszi az internetet a szegény kambodzsai árvagyerekeknek, a Google-ért lehet, sőt, szinte kötelező rajongani. Azonban még ez sem indokolja azt a hisztériát, ami a legutóbbi termékük, a Wave körül alakult ki. Egy első körös meghívó a Wave bétatesztjébe nagyjából olyan presztízsértékkel bírt, mint egy filmrajongó számára egy jegy az Oscar-gálára, az első sorba, Jack Nicholson és Al Pacino közé. Egy haverom (aki eléggé el nem ítélhető módon egy héttel előttem szerzett hozzáférést) a tőle telhető legnagyobb komolysággal állította, hogy egy Wave-meghívóval jobban lehet csajozni, mint egy Porsche 911-essel, amit hajlamos vagyok el is hinni, főleg a belvárosi utak állapotát meg a benzinárakat elnézve. De mi is ez a Wave, amiért úgy odavan a világ?

Ó semmi különös, csak az a technológia ami felváltja az emailt, és forradalmasítja az online kommunikációt. Legalábbis ezt mondja a Google. S a legdurvább a történetben az, hogy akár még igazuk is lehet.

ÖNKÉNTES WAVE-ADÁS

Kezdetben volt ugye az e-mail, mint az internetes kommunikáció egyetlen formája, ami a hetvenes évek eleje óta, vagyis lassan negyven éve tök ugyanolyan. Azóta kitalálták a többszemélyes online kommunikációt (legyen a példa mondjuk az IRC), meg az azonnali üzenetküldést (lásd MSN), meg kismillió multimédiás kütyüvel feldúsított üzeneteket (mint mondjuk egy Facebook-üzenőfal). Majd nem annyira rokonszenves emberek kitalálták az e-mail átkait, a vírusokat, a spamet, az adathalászatot, úgy is mint phishing, és az email-hamisítást, úgy is mint spoofing. A Wave célja, hogy összefogja az összes előbbi okosságot, és kizárja a rendszerből az utóbbi kellemetlenségeket.

Ha beléptünk a rendszerbe, a címlistánkba felvéstük az összes ismerősünk Wave-azonosítóját, el is kezdhetünk ismerkedni a rendszerrel. A Wave-ben nem leveleket küldünk, hanem hullámokat indítunk, amikbe meghívhatunk embereket; ezt nagyjából úgy kell elképzelni, mintha egy levelezőlista



tagjai lennének. A hullámokba írt üzeneteinkben lehet sima szöveg, de beledobhatunk képet, beágyazhatunk videót, vagy valamelyiket az ezernyi külső alkalmazás közül (és még csak most bukott rá igazán a nyílt forráskódú rendszer bővítésére a lelkes közösség), például egy szavazást vagy egy térképet. Egy hullámban tetszőleges számú résztvevő lehet, bár egy létszám felett már elég kusza lesz a dolog, irtózatosan lelassul, száz felett már konkrétan beledöglik a böngésző, bár egy bétának ezt talán nem illik a szemére vetni. Aki éppen online van, az valós időben látja, mit írnak éppen a többiek, sőt, akár más szövegmezőjébe is belemászhat, kijavítani a helyesírási hibákat, vagy Wikipedia-szerűen közösen szerkeszteni meg egy szöveget. Vagy éppen kínos kijelentéseket csempészni a másik mondókájába, mondjuk valakinek a szájába adni, hogy végtelenül erotikusnak találja Farkasházy Tivadar bajuszát; primitív humor, de mégis bejön, és nem lehet nem röhögni rajta.

Az egyes szövegablakok, mint egy sokszemélyes csetben, szépen egymás alá rendeződnek be, de bármikor lehet egy régebbi bejegyzésre reagálni (akkor az alá tagozódik be az új szöveg), ami végül menthetetlenül belefullad az átláthatatlanságba, viszont a replay funkcióval bármikor újra lejátszhatjuk az egész beszélgetést – ez ajánlott azoknak is, akik később csatlakoznak be egy hullámba. Plusz lehetőségünk van még egy hullámon belül valakivel privát beszélgetést is kezdeményezni, amit a többiek nem látnak.

„Figyelj, megmutatom az új munkahelyem" – kakukkolt rám egy Londonban élő haverom, azzal bedobott a Wave-be egy térképalkalmazást, azon bezoomolt utcaszintig, tologatta kicsit ide-oda, és puff, már ott is volt az orrom előtt. Nem mintha bármit is mondott volna nekem, hogy X utca Y szám, de hogy ment volna ez mondjuk cseten (e-mailről nem is beszélve)? Emberünk átvált Google Mapsre, megkeresi a helyszínt, kimásolja a hozzá tartozó linket, visszavált, elküldi, én is rákattintok, megvárom, míg betölti a böngészőm – na ezt csinálja meg a Wave egy lépésben. Nincsenek csatolt fájlok, levélmásolatok, külső linkek küldözgetése, „megkaptam az emailt"-visszajelző automata válasz, csak az azonnal fogyasztható tartalom van, meg a valós idejű visszacsatolás, vagyis a válasz lehetősége. S nem kell az égvilágon semmilyen külső program hozzá, a világ bármelyik számítógépéről bejelentkezhetek (oké, egy épkézláb böngésző mondjuk kell neki, az Internet Explorert simán kiröhögi, és minő meglepetés, pont a Google böngészője, a Chrome az ajánlott).

BOLDOG ÚJ WAVE-ET!

Tekintsünk most el attól, hogy a Wave egyelőre lassú, és esetenként lefagy; ezeket nyilván javítják (vagy legalábbis enyhítik), mire a cucc éles adásba kerül. Tételezzük fel azt is, hogy a főleg sokszemélyes hullámoknál beütő totális káoszt valahogy feloldják, meg beteszik azt az ezer pici kényelmi funkciót, amitől igazán kényelmesnek érzünk egy rendszert (mondjuk megvillogtatja az adott fület, ha ott új üzenet van, kijelzi, melyik ismerősünk van épp online, megoldják hogy szabadon méretezhetők legyenek a Wave-ablakok, kidobják a nagyon idegesítő gördítősávot, és hasonlók). A kérdés az, mire lesz jó ez az egész. Kell-e nekünk egy nagy univerzális kommunikációs központ, vagy jól elvagyunk tizenöt kicsivel, a Wave-vel meg majd elbohóckodunk, míg meg nem unjuk, mint tavaly a Twitterrel, idén meg a Tumblrrel?

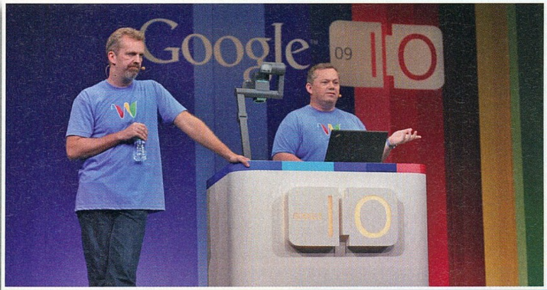
Az, hogy az univerzalitás vagy a specializálódás a jobb út, filozófiai kérdés. Tévécsatornáknál most például épp utóbbi tör előre, és a kevés nagy, általános csatorna helyét veszi át a kismillió kicsi, egy-egy témára koncentráló. Máshol meg épp az ellenkezője történik, én például fél tucatnyi kütyü helyett egy szál telefonnal hallgatok zenét, fényképezek, játszom a Monkey Islanddel, e-mailezek, és nézek filmet, ha épp akad ülőhely a metrón. A Wave ugyanebbe az irányba vinné az online kommunikációt, és ha a Gmailtől a Chrome-ig, meg a keresőtől a Google Newsig mindenhol elkezdi a nép fejébe sugározni, hogy ez a jövő, hamar meglesz neki az a kritikus tömeg is, ami után a júzer már magától jön, hiszen az összes ismerőse is ezt használja. Vagy nem, hiszen ne felejtsük el, a megszokás nagy úr, a Gmail például hiába jobb kilométerekkel a vetélytársainál, Amerikában a Hotmailnek és a Yahoo Mailnek még mindig több felhasználója van (de magyar példaként említhetném az Iwiwet és a Facebookot).

Mindenesetre a lehetőség megvan benne, hogy akár közepes távon is a legfontosabb online kommunikációs csatornák közé emelkedjen, az email lecserélését meg majd még meglátjuk…«

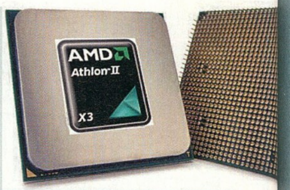
»VALAMI BŰZLIK DÁNIÁBAN«

A Wave egy dán testvérpár, Lars és Jens Rasmussen ötletéből fejlődött ki, érdemes lesz megjegyezni a nevüket, ugyanis pár éve ők találták ki a Google Mapst is, és egy nagy dolog még csak-csak kipattanhat az ember fejéből véletlenül, de kettő már aligha. A testvérpár egy mobilos technológiákkal és online tévével foglalkozó dán cégnél dolgozott a 2000-es dotcom-összeomlás idején, amikor mindkettőjüket kirúgták egy kényszerű létszámleépítésnél (utólag már nem biztos hogy megdicsérik azt a középvezetőt, aki ezt a döntést meghozta akkor). Kettőjüknek összesen 16 dollár volt a vagyonuk, amikor az online térképes fantazmagóriájukkal megkeresték a Google-t, ahol rögtön ráharaptak az ötletre, és állást ajánlottak nekik.

A Wave-et már Google-programozóként találták ki, és egy 60 fős csapatot kaptak hozzá, amit kiköltöztettek Ausztráliába, a kaliforniai Google-központtól jó messzire, és ott a lehető legnagyobb titokban dolgoztak a projekten. Ez szembemegy a Google filozófiájával, ahol általában mindenki hozzáfér minden dokumentációhoz, hogy meghagyják mindenkinek az esélyt, hogy egy jó ötlettel segítse a kollégáit. Rasmussenék viszont úgy gondolták, jobb lesz nekik, ha a Google jelentette szupercéges támogatás helyett újra kicsi, feltörekvő csapatként működnek, és rákényszerítik magukat a kockázatvállalásra, mint amikor a Maps alapjait rakták le. Hogy ez mennyire jött be, egyelőre senki nem tudja megmondani a világon, talán pár hónap múlva már tisztább lesz a kép.



TÖMEGNYOMOR AZ ALAGSORBAN



TESZT: ATHLON II X3 425

Lassan nem telik el hónap anélkül, hogy ne kerülne egy új AMD processzorcsalád a piacra. Az Athlon II X4 után itt vannak a „hibás" darabok, amelyek hárommagosként kerülnek forgalomba. Létjogosultságuk az árak tükrében megkérdőjelezhető, természetesen mi azért mentünk velük egy próbakört.

írta» Horváth Patrik

Az AMD az elmúlt fél évben gyakorlatilag a 30 ezer forint alatti kategóriák mindegyikében jobb ár/teljesítményű központi egységeket tud felmutatni, mint kék versenytársa. A sikerhez vezető út első lépése (a Phenom II X4 bevezetése) után a kétmagos Athlon II X2 termékcsalád piacra dobása következett. Ezek natív kétmagos egységek, ami azt jelenti, hogy nem négymagos CPU-kból kerültek kialakításra két hibás mag letiltásával, hanem eredetileg is két magot tartalmaztak. Ez alacsonyabb gyártási költségeket és ezáltal mérsékeltebb árakat is jelentett. A harmadszintű cache memóriától megfosztott processzorok a középkategóriás videokártyákhoz elegendőnek bizonyultak, ráadásul tuningpotenciáljuk is remek, így a többség a legolcsóbb, mindössze 14 ezer forintos X2 240-et viszi magával haza.
Ezután következett a világ legolcsóbb négymagos CPU-jának, az Athlon II X4 620-nak a szabadon eresztése. A 22-23 ezer forintos proci a harmadszintű gyorsítótáron kívül a másodszintű felét is elvesztette, így lényegében nem egy 2x2 magos Athlon II volt, hanem egy L3 cache nélküli Phenom II X4. Játékok alatt mutatott teljesítménye és tuningpotenciálja se volt annyira meggyőző, mint azt vártuk, de a négy mag miatt bőven van benne tartalék, a DX11 eljövetelével pedig új fénytörés-be kerülhetnek a sokmagos CPU-k. Mai alanyunk gyakorlatilag a hibás Athlon II X4-ekből készül, egész egyszerűen letiltanak egy magot a négyből (akár hibás, akár nem) és másik dobozba csomagolják. Első utunk tehát a BIOS-ba vezetett, ahol megpróbáltuk engedélyezni a letiltott negyedik magot, de nem jártunk sikerrel, így be kellett érnünk a specifikációban szereplő hárommal. Az olcsóbbik X3-mat kértük tesztre, hiszen a drágább mindösszesze 200 MHz-cel gyorsabb, de ismerve az Athlonok viszonylag jó túlhajthatóságát, nem láttuk értelmét bevetni. A 2700 MHz-es alapórajel az X2 240 alatt van 100 MHz-cel, ráadásul az L2 cache is fele akkora – mint már említettük –, így azoknál a játékoknál, ahol kettőnél több magot nem képes kihasználni az engine, várhatóan gyengébb teljesítményre számíthatunk (ahogy ez az X4 esetében is volt).
Még mielőtt belevetettük volna magunkat a tesztelésbe, megvizsgáltuk a tuningolhatóságot is, amit átlagosnak nyilvánítottunk. 3250 MHz-et tudtunk stabilan kihozni alapfeszültségen (amely egyébként 0,25V-tal magasabb, mint az X4-nél) és 1,55V-tal se tudtunk 3400 fölé emelkedni. Ez minimálisan jobb az X4 620-nál elért 3200 MHz-nél, ám egy maggal kevesebb van, így némileg csalódás is.
Ezek után előkaptuk az X4-es tesztsablonunkat és gyorsan végigszaladtunk az X3 425-tel is a jól bevált programokon. Ahogy várható volt, az X2 240-nél nem igazán tudott érezhetően jobb teljesítményt felmutatni az új X3, legalábbis ami a játékokat illeti. A konvertáló és renderelő programokban természetesen a plusz egy mag kifejtette jótékony hatását, de a +100 MHz ellenére a 6 MB L3 cache-sel rendelkező X3 710-et sehogy nem tudta megelőzni (olykor még befogni se).
A legnagyobb probléma viszont az árazással van. Egyszerűen annyira sűrű az AMD termékpalettája, hogy nincs hely egy újabb termékcsaládnak. Az Athlon II X2-ők 14-15 ezer forintba kerülnek (nyilván a legolcsóbb modelleket keresik a vásárlók, és tuninggal kompenzálják a hiányzó MHz-eket), a Phenom II X2-ők 19 ezerről indulnak, míg az Athlon II X4 pedig 22-ről. Ennek tudatában a 17500 forintos X3 425 eléggé szerencsétlen helyzetben van, hiszen alig 4 ezer forinttal olcsóbb, mint a négymagos változat, a vele majdnem egy árban lévő kétmagos Phenom pedig játékok alatt és tuningban is sokkal jobb. Tipikus esete annak, amikor visszanyal a fagyi, hiszen 13 és 23 ezer forint között immáron 9 CPU található, átlagosan ezer forint különbözettel jönnek egymás után. Az X3 425 se tuningban, se játékok alatt nyújtott teljesítményben nem tud olyat felmutatni, amiért ajánlani tudnánk egy X2 240-nel szemben. Véleményünk szerint az AMD ezt a családot fogja elsőként nyugdíjazni, vagy ha van egy kis eszük, és fel akarják futtatni a bizniszt, akkor a drágább Athlon II X2-őket kivonják a forgalomból.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M4A79-T Deluxe, 2x2 GB Corsair DDR3-1600 CL7, Asus Radeon HD4870 Top 512 MB, Hitachi 32 GB 7200 rpm HDD, AMD Catalyst 9.10, Windows 7 Professional 64 bit

A tesztkonfigot a Planar Computer biztosította a PC Guru számára.

MÉRÉSEK	X2 240	X3 425	X3 710	X4 620
Órajel (MHz)	2800	2700	2600	2600
Stalker: Clear Sky 1024x768 Deafult / Full Dyn. L.				
Day	60 (31)	60 (29)	65 (31)	60 (31)
Night	76 (31)	74 (32)	84 (33)	73 (32)
Rain	87 (37)	89 (37)	104 (39)	85 (36)
SunShafts	66 (29)	63 (29)	69 (31)	61 (31)
World In Conflict				
1024x768 Medium	62 (20)	60 (35)	70 (41)	62 (36)
1600x1200 High	46 (11)	47 (18)	58 (32)	54 (33)
Far Cry 2 (ranch small)				
1024x768 Medium dx9	70,5 (48,7)	74,2 (55)	84,8 (62,2)	76,9 (55,3)
1600x1200 Ultra High dx10	45,8 (30,6)	45,1 (36,4)	50,7 (34)	42,6 (28,2)
Call of Juarez 1024x768 High	80,8 (26,6)	71,8 (22,5)	83,1 (26,3)	74,8 (26,3)
GTA IV High				
1024x768	33.1	39.5	44.7	42.7
1600x1200	35.2	36	41.9	43.1
Cinebench R10	4807	6246	6477	8115
Mediashow Espresso (H.264 kódolás, perc:mp)	3:34	2:23	2:24	2:08

WESTERN DIGITAL WDTV LIVE

írta» Horváth Patrik

Tavaszi startja után a Western Digital nappaliba való médialejátszója meglehetősen nagy sikernek örvendett, hiszen bárki számára megfizethető áron kínált 1080p .mkv támogatást. A csekély árhoz viszont visszafogott szolgáltatási szint tartozott, hiszen a Dolby és DTS hangsávokkal nem tudott megbirkózni a készülék, így többnyire csak az AC3-mas hangsávokat tartalmazó (jellemzően szinkronos) .mkv-kat tudtuk teljes pompájukban élvezni. Ennek most vége, ugyanis a WDTV Live egyik fő újítása ezeknek a szabványoknak a támogatása, amellyel már önmagában nyert ügye lenne azok között, akik eddig hezitáltak a vásárlással. A Western Digital viszont semmit nem bízott a véletlenre, ezért került egy LAN csatlakozó is a lejátszó hátuljára, így könnyedén össze tudjuk kötni otthoni routerünkkel, valamint segítségével a hálózati streamelés is megoldottá válik. Lehetőség van WLAN használatára is USB porton keresztül, de sajna a kompatibilis vezérlőket tartalmazó listát ezidáig nem tárta a nagyközönség elé a gyártó (1080p .mkv-t amúgy is lehetetlen lenne vezetéknélküli hálózaton streamelni a lassú adatátviteli sebesség miatt). Megújult a menürendszer, ami továbbra is letisztult, de kellően szép ahhoz, hogy szívesen barangoljunk benne. A sima WDTV még nem rendelkezett különböző internetes tartalmak megjelenítésének lehetőségével, a Live viszont ezen a téren is újít. Lehetőségünk van a live365.com által biztosított internetes rádiók hallgatására (többnyire 64 kbit/s-os bitrátával, ami elég vacak minőséget eredményez, a rendes anyagok pedig fizetősek), Youtube videók megtekintésére, és a Flickr kép- és videomegosztó oldal böngészésére. A beépített fájlkezelő segítségével lehetőségünk van a külső merevlemezen tárolt anyagok másolására, azok átnevezésére és törlésére is. Ha a feliratok késnének a filmekhez képest, akkor lejátszás közben a nyilakkal könnyedén tudjuk őket állítani 0,1 másodperces lépésközökkel, ez rendkívül hasznos funkció. Összességében egy remek készülék a WDTV Live, amely megtartotta elődje pozitív tulajdonságait és a hiányosságok pótlása mellett kívül-belül megszépült és okosabb is lett. A termék ára gyakorlatilag nem változott, továbbra is 30 ezer forintot kérnek érte, ami abszolút jutányos a tudást elnézve. Különösen ajánlott a HD mozizást kedvelőknek..«

»Hardverbemutató«

CSAJOZÁS TELEFONNAL!

A SIMS 3-ban a legjobb nők keresik a kegyeidet, a Call of Dutyban nem tudsz hibázni…. ez mind szép, de lássuk be keveset számít, ha csajozásra kerül a sor.

Ehhez képest egy menő mobil gyakran már fél siker. Ehhez bátran ajánljuk a Sony Ericsson vadonatúj modelljét, a Satiot. Csak indíts el egy videót a készülék óriási, 3,5 hüvelykes kijelzőjén és máris tiéd lehet a figyelem. A készülék garantáltan vonzza a tekintetet – azért arra ügyelj, hogy minimum a Twilight egyik vadabb jelente menjen rajta. Kérdés persze, hogy mennyire problémás a filmeket vagy a csengőhangokat a telefonra töltened? Szerencsére semennyire, mert a Sony Ericsson Media Go szoftverével bármilyen zenét, videót, képet és filmet pillanatok alatt átmásolhatsz a PC-dről a mobilodra.

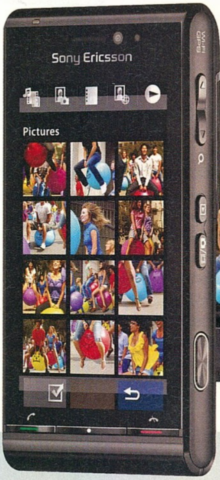
A csajok persze fotózni is imádnak, független attól, hogy melyik végén állnak a kamerának. A Saito ilyen szempontból is kész főnyeremény: Xeon vakus, 12,1 megapixeles beépített fényképezőgépe a legtöbb digitális kamerát lazán kenterbe veri – akár a legnagyobb buliban, éjszaka is jó minőségű képeket készíthetsz vele.

Remek „második randis funkció", hogy a fotókat a dobozban mellékelt kábel segítségével tévén is meg lehet nézni.

A csomagolás ezen felül elegáns bőr tokot, 16GB-os memóriakártyát és videó-állványt is rejt – ritkán kapunk ilyen sok extrát egy készülékhez. Ha nem akarsz ennyire feltűnő lenni válaszd a kistestvért, az Aiont, ami olyan mintha egy kisebb BMW-be ülnél be. Az érzés, a minőség hasonló, a képességek és a funkciók valamivel karcsúbbak cserébe az ár is kedvezőbb (itt az érintőképernyő 3"-os, a fényképezőgép 8 Mpixeles, extraként pedig bluetooth-os headsetet és telefonállványt kapunk.

Ami szerintünk zseniális: az Aionnal az otthoni hálózaton vagy az interneten keresztül hozzáférhetsz a PlayStation 3-odon található képeidhez, zenéidhez, filmjeidhez – bárhol is legyél tehát, ezzel garantáltan el tudod kápráztatni a közönséget.«

www.sonyericsson.hu



»japán osztálykép: balra Satio, felül pedig az Aino fotójával (utóbbi nem szeret vigyázban állni)«

HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

AZ ELSŐ LÉPÉS EGY HOSSZÚ ÚTON

ARES I-X TESZTKILÖVÉS

Az utóbbi időben ezer sebből vérző, ráadásul a Bush-kormányzat alatt erősen hendikeppelt NASA végre-valahára elkönyvelhetett egy látványos sikert következő generációs hordozórakétája, az Ares próbaútjával. Mint ahogyan arról rovatunkban már többször is beszámoltunk, az új rakéta az egyik központi eleme annak a Constellation névre keresztelt programnak, amelynek végső célja a Holdra való (immár a korábbiaknál huzamosabb idejű) visszatérés. A tervezett misszió(k)ban két Ares változat is szerepet fog kapni: az Ares I a „hajózó" legénységet juttatja földkörüli pályára, míg az Ares V feladata a rakomány hordozása (csak halkan jegyzem meg, hogy az űrhajózás 60-as évekbeli fénykorában, vagyis több mint 40 éve, erre a célra elegendő volt egyetlen fantasztikus teherbírású Saturn hordozórakéta). Akárhogy is: az Ares I-X egység az első új rakéta azóta, hogy 1981-ben elstartolt a nem kevés kudarccal megvert (és sokak szerint teljesen elhibázott koncepcióra épülő) Space Shuttle program.
A mostani próbarepülést követően a mérnökök a több mint 700 érzékelő által kinyert adatokat elemzendő, és a designt finomítandó újabb öt évre visszaülnek a tervezőasztalhoz, hogy aztán a következő egységet, az Ares I-Y-t csak 20014-ben bocsássák fel. Vannak részegységek, amelyeket egészen bizonyosan újra kell tervezni: például az új, kevlár alapanyagú ejtőernyők állítólag nem igazán váltották be a hozzájuk fűzött reményeket.

Mindemellett nem árt sietni: az országba számolatlanul áramló olajdollárok okozta konjunktúra hátán lovagolva az ismét pénzbővében lévő Orosz Űrügynökség ugyanis immár azzal riogatja a vetélytársakat, hogy belátható időn belül egy olyan nukleáris meghajtású rakétahajtóművel áll elő, amely segítségével már a Mars sem lesz elérhetetlen távolságban számára. A túlzottan lelkesedőket mindazonáltal mindjárt le is kell, hogy hűtsem: sajnos az orosz fejlesztés sem antianyag katalizálta nukleáris sugármeghajtás, hanem „csak" az atommeghajtású járműveken ma is megcsodálható, „gázmagos" reaktor továbbfejlesztése. Ráadásul a kapcsolódó problémák is számosak: példának okáért még a fisszió plazma mágneses erőtérrel való kontrollálását is meg kell oldani a biztonságos felhasználás érdekében.«

Az óraipar visszavág

W PHONEWATCH

Manapság, a multifunkciós mobilok és digitális asszisztensek korában a tradicionális, analóg karóráknak vajmi kevés gyakorlati haszna maradt (bár státuszszimbólumként valószínűleg még évszázadokig fennmaradnak). Úgy tűnik, az óragyártók megelégelték a folyamatos piacvesztést, legalábbis erre utal a San Diegó-i Kempler & Strauss által kifejlesztett W PhoneWatch megjelenése, ami a klasszikus receptet megfordítva digitális karóra – beépített mobiltelefonnal. Meg persze naptárral, címjegyzékkel, számológéppel, stopperrel, „rezegtetővel", érintőképernyővel, microSD kártyahellyel és kamerával, vagyis lényegében mindennel, amit egy korszerű mobilnál megszokhattunk. Mindehhez nagyon versenyképes ár (199 amerikai zöldhasú) társul, ami még akkor sem megy sokkal feljebb, ha a „must have" kategóriába tartozó Bluetoothos headsetet is megvásároljuk mellé, amiről aztán akár hanggal is vezérelhetjük eme felettébb okos kis jószág alkalmazásait.«

Mint a nagyok

SKYSHUTTER HELICAM

Azok, akiket esetleg az tartott volna vissza egy nagyfelbontású kamerával felszerelt távirányítású minihelikopter kipróbálásától, hogy az ilyesfajta eszközök átlagos bérleti díja kb. napi 3000 dollár, végre megnyugodhatnak. Megérkezett ugyanis a vadonatúj SkyShutter Helicam, ami minden eddiginél olcsóbbnak ígérkezik a maga 9000 dollár körüli árával. Habár eme elektromos motor hajtotta kis jószág súlya alig 15 kilogramm (amihez persze még hozzáadódik a DSLR, vagy a kamera kb. három kilogrammos tömege is), a gyártó ígérete szerint mégis ugyanolyan minőségű légifelvételeket lehet majd a „fedélzetéről" készíteni, mint azt nagyobbik testvéreinél megszokhattuk. Feladatából fakadóan a minihelikopter vezérléséhez legalább két ember szükséges: egy meglehetősen tapasztalt pilóta, aki a rendkívül alacsony késleltetésű, élő videojelfolyam segítségével irányítja a járművet, és persze egy operatőr, aki a legtöbbet hozza ki a fantasztikus manőverezhetőségből adódó lehetőségekből. .«

»RÖVIDHÍREK«

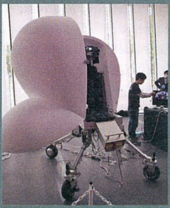
Az audiovizuális szórakoztatóeszközök piacán mostanság meglehetősen szenvedő Sony a tokiói Digital Content EXPO 2009-n egy olyan sztereoszkopikus, 24-bites színmélységű kijelző prototípusával rukkolt elő, ami speciális szemüveg használata nélkül biztosít 360-fokos láthatóságot. Csodára azért (legalábbis egyenlőre) senki se számítson nagyon, mivel egy alig 13 x 27 centiméteres „körkijelzőről" van szó, ami kőkemény 96 x 128 pixelben jelenít meg valamiféle igazán japános, tündibündi sárga kis kreatúrát – vagyis a nappalinktól az óceánon túl sajnos még hosszú évek fejlesztőmunkája is elválasztja.

A minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) perifériát forgalmazó USB. Brando online boltjában nemrégiben egy igazán figyelemreméltó darab tűnt fel, „Ninja" gamepad néven. Nem, analóg suriken- és álcaháló-vető sajnos nincs benne, viszont mindent tud, ami egy ilyesfajta eszköztől elvárható (ergonómia, force feedback, programozhatóság, stb), ráadásul olcsó (alig 29 dollár) – az egyedi „villogószemű ninjaszörnyes", a legszebb alsókategóriás animehagyományokat idéző designról nem is szólva.
Azért persze a kevésbé játékos kedvűekre is gondoltak, így aztán kapható USB-s hamburger felmelegítő is, a hasonlóképp impresszív, doboló mikulásról nem is szólva...

Windows Café néven saját kávéházat nyitott a mostanáig jobbára szoftverben utazó Microsoft – na hol? Természetesen Párizsban, nyíltan demonstrálva az amerikai marketingesek elméjének szterotípiákra való fokozott hajlamát. Az intézmény amúgy desginját tekintve leginkább egy olyan renegát Apple boltra hajaz, ahol a francia belsőépítész a redmondiak kedvenc színeivel (zöld, narancs, sárga/vörösen ég Bill Gates szeme lángja) dobta fel (?) a szigorú, monokróm futuro-minimalista vonalat.

Mindig is szeretted volna utazásaidra magaddal vinni kedvenc kandallódat? Nos, többé ez sem akadály, hála a Travelmatenek, amelynek online boltjában többek közt egy olyan mobil tűzhely is fellehető, amelyet a legváratlanabb és látszólag legalkalmatlanabb helyeken is felállíthatunk, úgy mint a kert, a terasz, sőt még a szőnyeg és az ebédlőasztal (!) is. A transzportálhatóságnak persze ára van: a tűzteret (érthető módon) egy edzett üveglap védi, amit csak a lánggyújtás idejére tanácsos felnyitni... Amúgy minden „kívülről" intézhető, beleértve az üzemanyag utánpótlást és a tűz erősségének beállítását – utána pedig már nincs más hátra, mint hogy élvezzük a természetes (?) tűz fénye és halk ropogása nyújtotta utánozhatatlan hangulatot.

A japán Tsukuba Egyetem Iwata-Yano Laboratóriumának fejlesztői nemrégiben egy olyan, Media Vehicle névre hallgató virtuális valóság mikrokörnyezettel állottak elő, amely formáját tekintve leginkább egy gigantikus kókuszdióval rokon. A varázslat persze elsősorban a „kókuszdió" belsejében rejtezik, ahol egy hatalmas gömbkijelző segít megteremteni az igazán élethű hatást.

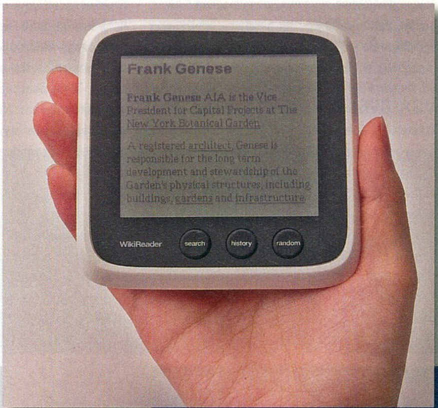


Mindezt hatékonyan egészítik ki azok a külső fizikai behatások, amelyeket az elektromos motor hajtotta négy kerék segítségével állítanak elő.

Hogyan vigyük haza az Internetet?

WIKIREADER

Az informatikusok körében mindmáig népszerű legenda tanúsága szerint még alig néhány éve is akadtak olyan ügyfelek, akik egy-egy szakboltba betérve a komplett Internet megvásárolhatósága felől érdeklődtek. Nos, jelentem örömmel, ha kívánságuk nem is teljesülhet egészében, végre eljött az az idő, hogy legalább a világháló egy jelentős szeletét hazavihessék, és aztán otthonuk nyugalmában, senkitől sem háborgatva okoskodhassák ki felhasználásának leginkább célravezető módját.
Az eszköz, amely ezt a nem kis csodát lehetővé teszi, WikiReader névre hallgat, és igen, pontosan azt teszi, amit a címkéje alapján várunk tőle: tartalmazza a teljes Wikipédiát. Az Openmoko mérnökei láthatóan nem egy gyorsan elavuló eszközben gondolkodtak, jóval inkább egy, az Amazon e-bookjára, a Kindlerre hajazó integrált megoldásban, ami a tartalomelőfizetést is lehetővé teszi. Vagyis miután kipengettük a Wikireader nem különösebben sok, 99 dolláros vételárát, és az egyéves, 29 dolláros előfizetést, postán (!) rendszeresen megkapjuk azt a microSD kártyát, ami a népszerű közösségi enciklopédia aktuális frissítéseit tartalmazza.
Tény, hogy mindez első hallásra nem tűnik túl forradalminak, hiszen egy 200 dolláros, vezetéknélküli kapcsolattal is ellátott netbookon akkor és annyit wikizünk, amennyit csak akarunk, ráadásul „ingyen", mindig a legfrissebb verziójú bejegyzéseket elérve. A WikiReader mellett szól viszont kicsiny mérete (kb. egy vertikálisan összenyomott iPhone) és extrém hosszú üzemideje, aminek eléréséhez elegendő néhány szabványos AAA-elem.«



HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG, A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

ÚJ GÉP

Helló!

Szeretnék segítséget kérni számítógép-vásárláshoz, mivel a mostani konfigomon nem indulnak az újabb game-ek, mint pl.: Prototype, GTA 4, CoD 5...

Az egyik számítógépboltban ezt a konfigot ajánlották újabb játékokhoz:

Alaplap: Asus M4A78 (AM3, AMD 770, PCI-E, DDR2, 5xSATA2...), Processzor: AMD X2 Athlon II 245 (AM3, 2,9 GHz, 2X 512 MB L2), Winchester: 320GB Western Digital 7200prm, 16MB, S-ATA II

Memória: 2x2GB / 800Mhz DDR2 Kingmax, CSX, Kingston, Videókártya: NVIDIA Geforce 9600GT, PCI-E, 512MB DDR3, 256 bit, CD-író DVD író: NEC AD7201S, SATA, DVD-RW: 6x, DVD+RW: 8x, Ház: M-Tech PANO B33-61.

Ti mit gondoltok róla? Mi nem jó benne? Mit kellene kicserélni és mire? A gépre 100.000 ft van.

Előre is köszönöm! Halfx

»Kedves Tibor!

A GTA IV-nek viszonylag erős, lehetőleg sokmagos processzor kell, így az Athlon II X2 nem feltétlenül jó választás, de sajnos drágább nem fér bele a büdzsébe. A GeForce 9600GT tekintettel az árára nem egy rossz választás. Merevlemezből nyugodtan mehet az 500 GB-os, nagyjából ezer forinttal drágább, mint a 320-as, de másfélszer akkora. Memóriából a 4 GB Kingmax az rendben van, akárcsak az alaplap-proci páros (bár én lehet Asus M4A785M-Prót vennék). A házat rád bízom, de nem ártana, ha beleférne mellé még egy Chieftec / Gigabyte / FSP 350W körüli tápegység 10 ezer forint alatt.

VGA CSERE

Tisztelt PC Guru Team!

Szeretném lecserélni a videokártyát a jelenlegi konfigomban. Az lenne a kérdésem, hogy az általam választott HD4870 1GB Sapphire-t vagy egy Gigabyte GTX275 896 MB-ost érné meg jobban vásárolni? További kérdésem, hogy a jelenlegi tápom elég lesz-e a videokártya-cserét követően.

Konfigom: Processzor: AMD Phenom II X4 940

RAM: OCZ 4GB 1024MHz, Táp: HKC 550W, Alaplap: Gigabyte MA-790X-UD4P, Videokártya: Asus 9600GT 1GB, Válaszotokat erőre is köszönöm.

Tisztelettel: Szabó Zoltán

»Kedves Zoltán!

A két kártya között 30%-os árbeli eltérés van, így nem tudom, miért vetted egy kalap alá őket. Mindazonáltal a két VGA közül egy harmadikat javasolnék, ami teljesítményben gyakorlatilag a GTX275-öt hozza, viszont annál halkabb: MSI N260GTX Twin Frozr OC. Ennek is 896 MB memóriája van, viszont gyakorlatilag annyiba kerül, mint az 1 GB-os HD4870, amit néztél. A tápegységed elég lesz neki, bár ha nincs két PCI-Express tápcsatlakozó rajta, akkor kénytelen leszel a videokártyák csomagjában található átalakítót használni.

VIDEOKÁRTYA + NYOMTATÓ KÉRDÉS

Hello Patrik!

Két kérdéssel kapcsolatban szeretném a tanácsodat kérni.

Az egyik videokártyával kapcsolatos. Adott az alábbi konfig: ASUS P5KPL alaplap friss BIOS-szal, Intel Core2 duo E4600 (2.4 Ghz), ASUS EN8500 GT videokártya, 3 GB DDR2 RAM, ASUS P-55 GA táp. A videokarit szeretném lecserélni egy ASUS Radeon HD4770-re vagy Radeon HD4850-re. A kérdésem az lenne, hogy kell-e még mást frissíteni (proci vagy táp) vagy elég ez így? A sima és a Formula típus közül melyik jobb, stabilabb?

A másik gondom a nyomtatóval van. Egy HP LaserJet 3150-em van, XP alatt hibátlanul megy külön driverrel, viszont a Vista nem ismeri fel. Rákerestem és azt írják, hogy a Vista nem támogatja, nincs hozzá meghajtóprogram. Nem akarok vele semmi különöset, „csak" nyomtatni, nem tudsz valami trükköt? Gondolom, a Win 7 sem támogatja...

Válaszodat előre köszönöm, üdvözlettel: Dávid

»Kedves Dávid!

Én találtam a nyomtatódhoz Vistás drivert, ráadásul a HP oldalán, keresd fel ezt a linket és nézz körül (az angol site-on nézelődj mindenképp, ha az URL már nem élne): http://tinyurl.com/yg6eu6b . A proci alap órajelen lehet kevés lesz a leendő VGA-dhoz, de természetesen bőven jó sebességet produkál majd vele. A tápod biztosan elég akár a HD4770-nek, akár a HD4850-nek, így a cseréje nem indokolt.

VIDEOKÁRTYA + RAM KÉRDÉS

Üdv Guru!

Szeretném a segítségeteket kérni. A videokártyám (Gainward GeForce 9500 GT 512MB RAM) már eléggé kiöregedőben van, így le szeretném cserélni. A kérdés az, hogy ti mit ajánlotok? A gépem adatai: J&W JW-IG31-MX alaplap, Intel Dual-Core E5200 (2,53 GHz) processzor, 2GB DDR2 800MHz memória, Miditorony – 420W táp. Ehhez mi menne a legjobban?

A válaszotokat előre is köszönöm. András

»Kedves András!

A plusz memória természetesen bele fog menni, amennyiben a mostani 2 GB egyetlen modulként van a gépben. Videokártya tekintetében nehéz dolgunk van, hiszen nem írtál árkategóriát. Ha 25 ezer forint körül gondolkodsz, akkor a Radeon HD4770 / HD4850 lesz a Te barátod, ha picit feljebb mész árban, akkor 40 ezer forint körül már találhatsz DX11-es HD5770-et, vagy ha csak a gyorsaságra mész, akkor 41 ezer körül megkaphatod az MSI N260GTX Twin Frozr OC-t. A tápegységed márkáját szintén nem írtad le, ez nagyban befolyásolja a VGA csere sikerességét (nem azért, mert 420W kevés lenne, csak a gyengébb minőségű tápok +12V-os ágon rossz hatásfokkal dolgoznak, ráadásul a névleges teljesítményt közel sem tudják leadni).

PARTÍCIÓ PROBLÉMA

Üdv!

Lenne egy megoldatlan problémám.

Van a winchesteren egy partícióm, amit valamiért nem hajlandó megformázni a Windows, pontosan azt írja ki, hogy „A Windows nem tudta befejezni a formázást". A töredezettségmentesítés sem megy, az O&O Defrag azt írja, hogy CHKDSK error. Próbálkoztam chkdsk paranccsal (minden paramétert kipróbáltam), de nem segített rajta. Talán nektek még van ötletetek, mert én már kifogytam belőlük.

Előre is köszi a segítséget, Riskó G.

»Kedves Gergő!

Elképzelhető, hogy jó pár bad sector van azon a partíción, ezért nem tudja formázni és javítani a Windows. Ha ez egy elég nagy partíció, akkor azt ajánlom, hogy próbálj meg mindent lementeni az egész vinyóról, távolítsd el a partíciókat, majd hozd őket létre újra, és így próbáld meg leformázni egytől egyig (Windows telepítő CD-vel a legegyszerűbb, lehetőleg XP-s változattal). A HD Sentinel nevű (magyar fejlesztésű!) programmal egyébként sok hasznos információt tudhatsz meg a HDD-ről, úgyhogy lehet, előbb én ezzel kezdeném.

VGA CSERE

Sziasztok!

Mindjárt az elején leírom a konfigom, aztán jöhet a kérdés. Tehát: deszka: Gigabyte P35-DS3P proci: Intel Core2 duo E6600 2.4 GHz S775 FSB, 1066 64 bit 4MB L2, VGA: EVGA GeForce 8800 GTX 768MB PCI-E, RAM: DDR2 2048MB Kingston HyperX Dual 800 2x1024 + Geil Ultra kit 2x1GB, HDD: Seagate 320GB, Táp: Chieftec 560W.

Azt hiszem minden fontosat leírtam. Nos, a gondom a következő. Szegény videokártyám megadta magát és másikat kell betennem a gépembe. Nézegettem a lehetőségeket, és megtetszett az Ati Radeon 4890-es kártyája. Igen ám, de a deszka nem támogatja a PCI Express 2.0-át. A Neten nézelődve nem volt egyértelmű számomra, hogy az említett VGA működik-e PCI Express-en. Egyik helyen azt olvasom, hogy a kártya PCI-E, a másikon azt, hogy PCI E 2.0. Mi az igazság, kérlek, mondd meg. A másik kérdésem az, hogy ha működik, akkor a PCI E 2.0 hiánya nem azt eredményezi-e, hogy a VGA nem tud megfelelő teljesítménnyel dolgozni? És egy harmadik: milyen VGA-t választhatok, ha a 4890-es nem jöhet számításba? Esetleg egy GeForce 9800 GTX? Válaszod előre is köszönöm, üdvözlettel:

Olasz Tibor

»Kedves Tibor!

Én első körben az eVGA-nál próbálkoznék érvényesíteni a gyártói garanciát, mivel ők legjobb tudomásom szerint vállalnak a három éven felül még kettőt, csak ilyenkor hozzájuk kell majd kipostázni a cuccot és egy mai VGA-t kapsz vissza, ami teljesítményben megfelel a 8800GTX-nek (valószínűleg egy 9800GTX+ / GTS250 lenne az). Ha ez az út nem járható, akkor természetesen jó választás akár a GTS250 / 9800GTX, akár a HD4890. Az első esetben teljesítménynövekedést ne nagyon várj, a Radeon viszont már jóval gyorsabb a 8800GTX-nél. A PCI-Express 2.0-ás szabvány lényegében abban merül ki, hogy az alaplap az eddigi 75W helyett 150-et tud leadni a videokártyának, így nem feltétlenül szükséges a plusz tápcsatlakozók használata (erre egy csomó VGA allergiás egyébként). Természetesen működnek az első generációs PCI-Express-es alaplapokban is ezek a kártyák, aggodalomra semmi ok.

NOTEBOOK VÁSÁRLÁS

Kedves Patrik!

Egy komolyabb beruházás előtt állok, szeretnék venni egy gamer notebookot. A legfontosabb, hogy a majdan megjelenő Diablo III-hoz hasonló játékok közepes részletességgel elfutkározzanak rajta. Ki is néztem egyet - MSI GX623x - ami szerintem elég jónak tűnik. Viszont az internetet olvasgatva többször előjött, hogy a 15 colos képernyő túl kicsi az 1680*1050 felbontáshoz. Erre elkezdtem nézegetni nagyobb méretű notebookokat, de aztán szépen belezavarodtam. Ezért gondoltam, hogy írok neked, mert kellene egy kis segítség. Milyen játékra alkalmas notebookot tudnál ajánlani ~240-270e Ft magasságában? (az MSI 235e Ft körül van) A lényeg ugye a játékokra alkalmas videokártya lenne. Az MSI az Radeon HD4670-el van szerelve tehát ilyen vagy ennél jobb kellene. Ezután jönne a nagy kérdés, hogy 15 vagy 17 coll és a felbontás. Igazából egy kicsit nagyobb felbontásra gondoltam, ezért is néztem a 1600-ast. Szerinted ez melyik képátlóra lenne jobb. Ha a 17-esre, akkor az MSI kuka, viszont ebben az esetben tudnál mondani legalább 2-3 gépet, amit érdemes megvenni? (Itt akadtam el ugyanis a bő választék és az átláthatatlan videokártya nevek és képességek miatt) Az a helyzet, hogy eddig az ATI kártyás gépeket nézegettem, így a Nvidia egy kicsit háttérbe szorult (de nem zárkózom el az ilyen kártyával szerelt gépektől), ezért azok között nagyon nem ismerem ki magam. Többet is néztem, de nagyon megkavar, hogy egy csomó helyen csak annyi van kiírva, hogy GF 9600xyz..., majd megnézem a hivatalos oldalt és ott meg az van, hogy GF Go 9600xyz. Na most ahogy utánanéztem a Go nevű kártyák sokkal gyengébbek mint a simák, így nekem nem igazán lennének jók. Ezért kellene a profi segítség. (már az is az, ha azt mondjátok, hogy vegyem meg nyugodtan az MSI-t).

Köszönettel

Jancsó György

»Kedves György!

Én az MSI gépeket a billentyűzet miatt nem szoktam ajánlani, ráadásul nagyon sok esetben komoly hűtési problémákkal rendelkeznek és/vagy hangosak (kifejezetten a Gamer szériára koncentrálva). A 15,4"-ra az 1680x1050 valóban picit sok pixel, olvasni nem túl kellemes rajta, ráadásul elég nagy igényt támaszt a VGA-val szemben. Én két Acer gépet ajánlanék ilyen célokra az új billentyűzetük és a normális hűtőrendszerük miatt, 15,6"-ban az Aspire 5739G, 17,3"-ban pedig az Aspire 7738G szériát. Mindkettőben viszonylag gyors Core 2 Duo processzor van (főleg a P8700-as modellekben), 4 GB memória, modelltől függően Windows Vista vagy Windows 7 operációs rendszer, 320 vagy 500 GB-os merevlemez és GeForce GT240M videokártya 1 GB memóriával. Az 5739G 1366x768, míg a 7738G 1600x900-as felbontással rendelkezik, az áruk pedig 215-250 ezer forint között mozog kiszereléstől függően.

KONFIG KÉRDÉS

Kedves PcGuru!

A segíségeteket kérném konfigom összeállításában. Nagyjából 150e Ft-om lenne rá. Én erre gondoltam:

Alaplap: Asus P5Q, Processzor: Intel Core 2 Quad 2,3GHz BOX Q8200, Memória: DDR3 2x2GB Kingston DDR3 HyperX 1600MHz 4GB CL9 (Kit of 2), Számítógépház: Cooler Master Elite 335 fekete

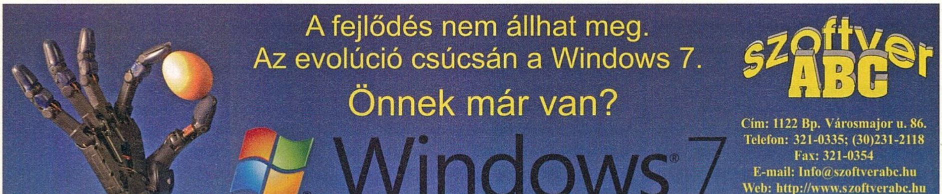
Merevlemez: Hitachi 500GB 16MB, Videokártya: PCI-E Sapphire HD4850 1GB VAPOR-X, Tápegység: CORSAIR CX PSU-400CX, DVD-író: Asus 22B2L PATA Fekete + Ezüst Előlap Dobozos + Nero 8 - LightScribe

Segítségeteket előre is köszönöm!

Bulgakov

»Kedves Sándor!

A DVD-írót mindenképpen valami SATA csatlakozósra cserélném (NEC, Samsung, Pioneer bármelyik modellje megteszi) a kábelezés miatt. A Q8200-as platform helyett én inkább egy AMD Phenom II X4 925-öt vennék azonos árkategóriában nézve, alaplapnak pedig egy Asus M4A785G-t. A méregdrága HyperX memóriák teljesen feleslegesek, 2x2 GB DDR3-1333 MHz-es Kingmax bőven megteszi 6-7 ezer forinttal olcsóbban. A többi alkatrésszel nincs „gond", bár a memórián megspórolt pénzből érdemes lehet 500 helyett 1000 GB-os HDD-t venni.



LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

SZIASZTOK!

Sűrű kis hónap volt ez, akárki akármit mond. Volt például egy Budapest Gameshow, aminek keretein belül sokatokkal volt szerencsém találkozni (néhányan voltak olyan szemetek, hogy aláíratták velem a vásárolt Guruikat – ilyen zavarban még életemben nem voltam), aztán kijött a Modern Warfare és az Assassin's Creed második része, és... Mi is... Ja, igen, láttam mosolyogni a fiamat a 4D-s ultrahangon. Éljen a technika minden vívmánya!

A LEVROVBA IS KELL A JÁTÉK

Üdvözöllek Miguel!
Szeretnék gratulálni ehhez a minőségi újsághoz (a PC Gururól van szó, nem másról). Sok éve vagyok többé-kevésbé (a piszkos anyagiak) hűséges olvasótok. Örömmel tapasztaltam a mindig igényes levrov kiváló minőségét. Bárki is legyen éppen a rovat tulajdonosa (Brazil, te, és előttetek a többiek) **(Mi mind egy személy vagyunk ám... Csak viccelek, csak viccelek! - M)**, a minőség mindig kiváló volt. Ám most nem erről van szó. Sajnos azt tapasztaltam, hogy az elmúlt 2 újságban nem találtam a „Ti küldtétek"-rovatot. Elkészítettem első saját játékom, és szeretném neked elküldeni, kérlek add át a megfelelő kollégádnak. **(„Megfelelő" nincs, csak Chris, remélem ő is megfelel. - M)** Sajnos bizonyos okok miatt teljesen új életet kellett kezdenem (és ez legyen példa minden beteg embernek), de nem adom fel! Új szakmát tanulok 28 évesen. Az informatikát és a programozást választottam, és szeretném beküldeni hozzátok a fejlesztéseimet, hogy ti is, és az olvasók is véleményezhessék, s tanuljak a hibáimból. Valamint bátorítsam azokat akik még nem mertek belekezdeni ebbe a kiváló szakmába!
Köszönettel
JegFarkas

»A helyzet az, hogy ez a beküldős rovat csak tőletek függ – ha jönnek a produktumok, felkerülnek a DVD-re (a tiéd speciel csak a következő szám korongján kap helyet, hisz' majd egy hete leadtuk a mostanit a nyomdának), ha nem, akkor sajnos nem tudunk mit csinálni. Leveleket még csak-csak írunk magunknak, de azért programozni nem állunk neki (leginkább azért nem, mert nekem kettes lett a programnyelvek szigorlatom, a többiek meg azt sem tudják, mi fán terem az Assembly). [A kettes szigorlatomra én nem lennék anynyira büszke... - Chris] (Mintha a szüleimet hallanám... - M) De a lényeg, hogy ha már elküldted, mondok is róla véleményt: kezdetnek nem rossz, sőt. Persze most azt is vegyük alapul, hogy a legegyszerűbb flashjátékkal is órákon keresztül kiválóan elvagyok, de tény, hogy a leadás hajrájában is vagy negyed órán keresztül nyomkodtam a félkarú rablódat (aki 185 pontnál többet csinál, jelentkezzen). Egy fontos bug van a programban: a számláló csak akkor nullázódik, ha kilépsz, sima új játéknál nem – kell majd valahova egy osszpontszamlalo := 0 parancs, az adott programnyelvnek megfelelő utasítássorral. Én összességében azt mondom, hogy csak így tovább! Nagyon örülök, hogy nem követed el a tipikus kezdő hibáját, vagyis hogy túl nagy fába vágod a fejszéd, kicsiben kell kezdeni mindent, hogy a nagy se okozzon gondot.

MAGYAR ÉGRE MAGYAR VÉRVONALAT

Üdvözletem a Pc Guru szerkesztőségének!
A mai nap olvastam a novemberi számban a Dragon Age: Vérvonalak tesztjét, ahol volt egy kis rész amiben a regényről írt Chocho pár szót. Többek közt azt írta Chocho, hogy a könyv nem fog magyarul megjelenni, pedig a mű több oldalon fellelhető magyar fordítással. Nem akarok reklámozni, meg semmi egyéb, de példának okáért az 576 boltjában is beszerezhető a könyv. Amúgy a teszt jó, és a játékot is sikerül kipróbálnom, és nekem a kedvencemmé nőtte ki magát. Én őszintén szólva nem bánom, hogy saját világot találtak ki. Nem játszottam a Baldurs Gate egyik részével sem, viszont a Neverwinter Nights 2-höz volt szerencsém. Remek egy játék, de szerintem tök fölösleges belepakolni az egész szabályrendszert. Benne volt az összes kaszt amivel az a baj, hogy tekintve azt, hogy én kósza párti vagyok asztali RPG-ben nem nagyon tudtam benne kihasználni a kaszttal járó képességeket, mivel erdőben nem is voltunk, kivéve az elejét, illetve a vége fele a mocsár, de ezen kívül semmi ilyesmi nem volt benne. Oké, hogy D&D 3.5 meg minden, de a Kotor harc közben sokkal realisztikusabban, pörgősebben nézett ki mint az, ennél fogva a Dragon Age is. Félre ne értsetek, nincs problémám a dobálós rendszerrel, hisz imádok asztali RPG-t játszani, de egy játékban szerintem nem annyira jó ez. Annak idején amikor próbáltam a NWN2-őt nagyon tetszett ez, de ahogy kipróbáltam a DA:O-t, minden szertefoszlott. Igazából csak ennyit akartam volna Nektek leírni, mint lelkes gamer, és szerepjátékos.
Üdvözlettel
Attila

»Nos, mikor a cikk készült, még nem tudtuk, hogy lesz a regénynek magyar változata, de én személy szerint örülök, hogy szóltál, és biztos más is van, aki szeretné megvenni a könyvet (bár úgy hallom, egyre inkább úri huncutságnak számít, ha valaki könyvet olvas). A játék nekünk is tetszett, főleg Chrisnek, akinek tiszteletére megalapítottuk a „A legrövidebb ideig milliomos" elnevezésű vándorkupát. (Ilyenkor olyan nehezen állom meg, hogy ne írjak le egy nyelvét öltögető hangulatjelet, de szerencsére nem telik el nap, hogy ne szívatnám mindenki kedvenc DVD-szerkesztőjét a megnyert-majd-tiszta-jószívvel-eljótékonykodott 12 500 dollárral, szóval ő tudja, hogy csak húzom.)

MAGYAR GÉPRE MAGYAR DRIVERT

Szia Miguel!
Nem feltétlen neked szól a levél, de talán a köz érdekét szolgálja. Nem igaz, hogy a mai világban, ahol már szinte alapnak számít a honosítás, ti, illetve Chris angol nyelvű drivereket tesztek fel a korongra! Miből állna ezeket lecserélni magyarra? Kérlek jól „mossátok" meg a fejét, és ha lehet, ezen változtassatok! Talán még vannak olyan userek, akikhez nem jutott el a technika eme csodája, amit internetnek hívnak, és az újságotok (DVD-tek) révén jutnak hozzá a számukra hasznos szoftverekhez.
További szép napot, vagy estét, vagy hajnalt!
VaFec

»NYERTESEK«

Egy nagy halom nyereményt ajánlottunk fel az előző számban, ennek megfelelően most egy halom nyertest sorsoltunk ki. Mindenkinek gratulálunk, a nyereményt a postások viszik (reméljük oda is adják).

Operation Flashpoint Dragon Rising:
ifj. Fabók Ferenc, Dömsöd
HALO ODST
Barabás Árpád, Budapest
WoW: WotLK Collector's Edition
Dohány Erzsébet, Nyáregyháza
WoW: WotLK
Dombi Roland, Győrújbarát
WoW-os baseballsapka
Vörös Ágnes, Budapest
WoW-os póló:
Handzsúr István (Abony), Katona Kamilla (Rétság), Nagy Péter (Mezőzombor), Szabó Márton (Veresegyház), Kurucsó Gabriella (Oroszlány), Reicher Krisztián (Hegyeshalom), Somotovszki Gergő (Mátészalka), Soltész Ákos (Záhony), Balázs József (Káloz)
WoW-os kapucnis pulcsi
Tóth Ádám, Fertőrákos

»Tökéletesen igazad van, és ezt most nem csak azért mondom, mert Darths (affene, negyedszerre sikerült leírnom a nevét, mindig Farths sikerült – aki nem tudja, mit jelent, ne kérdezze meg az angol tanárát) helyett Chris kerül pellengérre, hanem mert ha van, igenis legyen fent a magyar nyelvű driver, akarom mondani eszközillesztő program! Mivé lesz a világ, sic transit gloria mundi, és a többi. Amúgy megkérdeztem, és azt mondja, hogy ahol tudja, igyekszik majd magyarul feltenni a programokat, de ez jobbára nem rajta múlik (ráadásul tapasztalatai szerint sok olvasó használ angol nyelvű operációs rendszert).

A JEGYET A KIJÁRATIG MEGŐRIZNI SZÍVESKEDJENEK

Üdv Miguel!

Még nem írtam sosem nektek, de most egy olyan esetet szeretnék veletek megosztani, amit ha elérhetővé tesztek a PGO-n, vagy a lapban, akkor remélhetőleg a magyar játékostársadalom nem esik bele abba a hibába, amibe én. Lehet, hogy már kaptatok ilyen, vagy ehhez hasonló levelet, de akkor meg ismétlés a tudás anyja. A sztori a következő: jó néhány évvel ezelőtt egy ismerősömnél láttam a Battlefield 1942 című játékot. Akkoriban nagyon korlátozottak voltak az anyagi lehetőségeim, így átírtuk. (Kövezzetek meg érte, de később jóvátettem.) Természetesen imádtam! Kb. 1,5 évvel ezelőtt megláttam egy hipermarket polcain a World War II. Anthology-t, és akkor gyorsan meg is vettem! (Ez a warez jóvátétele, és már minden nem eredeti játékomat beszereztem eredetiben is.) Mivel a játékot a kiegészítők kivételével ismertem, és nem sokkal a vásárlás előtt toltam végig, ezért nem telepítettem fel teljesen, csak az alapjátékot, és a Road to Rome kiegészítőt. Ezek gond nélkül működtek. És ez után követtem el a hibát! Mivel a játék működött, megváltam egy feleslegesnek tűnő dologtól. KIDOBTAM A BLOKKOT!!! Ez nagyon nagy hiba volt! Pár nappal ezelőtt nosztalgiázni támadt kedvem, gondoltam előveszem szeretett 2. világháborús játékomat, és gondoltam, ha már megvan, felteszem most a kiegészítőket is. Az alapjáték és a Road to Rome gond nélkül felment, de a Secret Weapons of WW II. kódját nem fogadta el a program. Többször leellenőriztem, de nem tudtam feltelepíteni. Ekkor gondoltam, segítséget kérek az ügyben. Felvettem a kapcsolatot az EA Magyarország támogatóközpontjával. Leírtam a problémát, és NAGYON GYORSAN (ez dícséretes) jött a válasz: küldjek egy képet amin látszik a vásárlást igazoló blokk, és a kézikönyv hátulja és akkor küldenek egy új kódot. Mivel blokkom már nem volt, leírtam újból, hogy már régen vettem a játékot, de azért lefotóztam a kézikönyvet (úgy, hogy mellette jól láthatóan ott volt a játék doboza kinyitva, hogy látható legyen a négy eredeti lemez is. Reméltem, hogy ez elég lesz. Sajnos nem volt az. Közölték velem, hogy blokk nélkül nem áll módjukban új kódot küldeni. A cég hozzáállása részben jogos, de azért kár, hogy blokk nélkül nem lehet igazolni a játék eredeti mivoltát. Sajnos ezzel a warezolást támogatják, de mindenképpen pozitív a gyors reagálás, még ha ez esetemben eredménytelen is. Én még egyszer nem fogom megvenni a kiegészítőt. Ezek után két lehetőségem maradt:

- megbékélek azzal, hogy van egy kieg.-em, amit nem tudok használni, vagy
- letöltök a netről egy kódot hozzá.

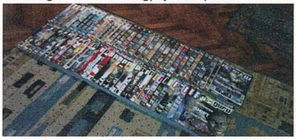
Bár a warezt nem támogatom, de lehet, hogy élek vele, mert egyszer már megvettem a pakkot, így szerintem nem okozok kárt a cégnek, ha „szerzek" egy működő kódot, vagy cracket. A tanulság mások számára annyi, hogy amíg nem próbáljátok ki az újonnan vásárolt játékot/programot, addig semmiképpen sem szabad eldobni a blokkot!!! Remélem, ha leközlitek, akkor más el tud kerülni egy hasonló helyzetet.
Továbbra is sok sikert kíván hű olvasótok:
Hangácsi Péter

»Nagyon sajnálom, ami történt, és nehéz bármi okosat mondani. Az biztos, hogy Magyarországon egy gyűrött sajtpap... akarom mondani a vásárlást igazoló blokk nagyon fontos, így tényleg érdemes otthon szentelni egy külön fiókot az ilyesminek. Ettől függetlenül azért láttunk mi már olyan kiadót, akinek elég volt az eredeti lemez és csomagolás, nem egy ismerősöm kapott így új Steam-accountot, miután az eredetit lenyulták a csúnya hákerek. Azt mondjuk semmiképp sem javasolnám, hogy „szerzett" kóddal játssz (bár tényleg nem tudom azt mondani, hogy nem lenne jogos), egyrészt mert sosem tudhatod, az ilyen azonosítót nem egy másik (ténylegesen pénzt költő) játékos példányáról halászták-e le, másrészt meg ha a kiadó rájön és letiltja a hozzáférésed a többi játékról is, teljesen jogosan teszi (plusz csúnya vírusokat és trójaiakat lehet összeszedni azokon a bizonyos oldalakon).

A GYŰJTŐ

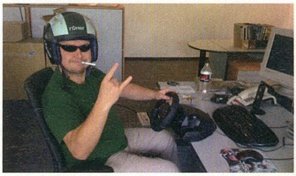
Sziasztok PC Guru szerkesztősége!
Ezekkel a képekkel szeretném kifejezni a magam és testvérem rajongását lap iránt, remélem nem baj.:) Köszönet, hogy egyáltalán vagytok, jó munkát nektek, és sok sikert a továbbiakban!
Rajongóitok (ez nem kérdés):
Fülöp Gábor (PGO:Ardes) és Fülöp Sándor
U.i.: 72 darab, ne számold. :)

»Nagyon köszönjük, szép gyűjtemény, reméljük, hogy pár év múlva tudsz egy külön lakást bérelni a megsokszorozódott gyűjteménynek.



FÉNYKÉP

Csáó Miguel!
Mindig szoktad mondani, hogy ilyen-olyan problémákkal a terjesztési lánykákhoz lehet fordulni. Most már igazán kíváncsi vagyok rájuk, nem tudnátok küldeni róluk fényképet? És ha már itt tartunk csinálhatnátok egy olyan videót ahol bemutatjátok a szerkesztőséget, minden tagjával együtt. Ezt el lehetne helyezni a DVD külvilág mellékletében. Mondjuk az sem baj, ha nem oda tesziték, csak legyen. Egyelőre ennyi, ha eszembe jut még valami, majd írok (vagy nem).
Áve Guru!
Farkas



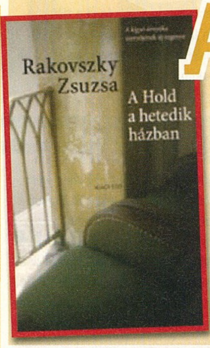
»A helyzet az, hogy a lányok nem álltak kötélnek, ellentétben Pityuval, aki nem annyira lány, de legalább imád szerepelni (ráadásul a terjesztésen dolgozik, szóval egy szavad se lehet). Nna. Most, hogy minden kívánságot teljesítettem, segítettem, jóvátettem, kedveskedtem, ilyesmi, nyugodt szívvel várom a Mikulást. Lesz egy csomó csokim, és ezt nélkületek sohasem értem volna el. Ne hagyjátok abba, írjatok még!

Miguel
levrov@pcguru.hu

»RAKOVSZKY ZSUZSA

A HOLD A HETEDIK HÁZBAN

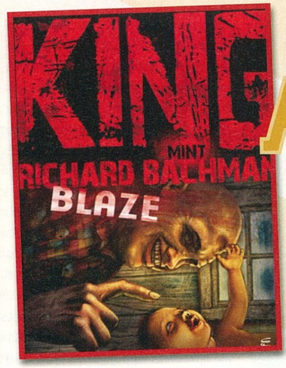
»Magvető Kiadó



A két nagysikerű regénye után ezúttal novelláskötettel jelentkezik a kortárs prózaírónő. Az emberi lét nagy kérdéseire a női narrátorok szemszögéből válaszoló kötet nemcsak elgondolkodtató, de különleges nyelvi megoldások remek tárháza is. Jó szívvel ajánlom ezt az igényes olvasnivalót a cselekmény helyett az éles megfigyeléseket előnyben részesítő, fajsúlyosabb elbeszélések kedvelőinek.«

»RICHARD BACHMAN (S. KING)

BLAZE



»Kiadó: Európa
»Oldalszám: 256 oldal
»Ár: 2400 Ft

A fiók aljáról elővett, korai, és utólag kissé átdolgozott 1973-as krimi meglepően jól sikerült darab, hiába szabódik a bevezetőben az idők folyamán világhírűvé lett bestsellerszerző, írása nem csak a rajongók számára érdekes olvasnivaló. Richard Bachman néven ugyanis a fiókja számára írt szépirodalmi igényű köteteket adta ki az amerikai szerző, így ez a könyv is e szériából való utolsó munkája. Az egyszerű, megszokott misztikus-horrorisztikus kellékektől viszonylag menetes sorstörténet szimpatikus főszereplőjét, Blaze-t, azaz Clayton Blaisdellt iszákos apja gyerekkorában brutálisan bántalmazta, így további életét fiatalon szerzett fejsérülése következtében mentális fogyatékosként kellett leélnie. Mivel nem túl okos, és az átlagemberek mássága miatt kivetik maguk közül, Blaze az árvaházból kikerülvén jobbára az őt kihasználó gátlástalan, ám jóeszű csalók és bűnözők segítőjeként kerüli meg a törvényt: „pártfogói" érdekében lop, csal és hazudik. A kezdeti pitiáner boltrablásoktól azonban egyre merészebb bűntettekbe sodródik, anélkül, hogy tettei súlyát megértené. Következésképp egy hathónapos csecsemő elrablásához vezet az útja, hogy a cselekmény tetőpontján végül az FBI-jal találja magát szemben ez a szeretnivalóan esetlen óriás. Ebből a helyzetből azonban már nincs egérút számára, és a történet saját logikája okán fordul tragédiába. A nagy testi erejű, ám gyengébb szellemi képességű fiú élettörténete bevallott tisztelgés Steinbeck Egerek és emberek című munkája előtt, szándékoltan szívszorongató, de tanulságos, alapos lélektani elemezéssel gazdagított, megkapó történet.«

»CHARLES BUKOWSKI

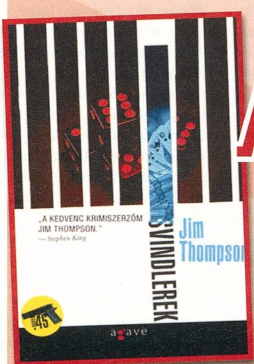
A SEMMITŐL DÉLRE

»Cartaphilus Kiadó

A 27 novellát tartalmazó gyűjteményben az író kedves szereplői, az „eltemetett" életet élő, nincstelen, megalázott, alkalmi munkákból tengődő, alkoholfüggő, a prostitúció mezsgyéjén egyensúlyozó szereplők köszönnek vissza, és tárják fel létük kilátástalanságát, életük hazugságait az életműsorozat legújabb, jobbára minimalista stílusban íródott kötetében.«

»JIM THOMPSON

SVINDLEREK



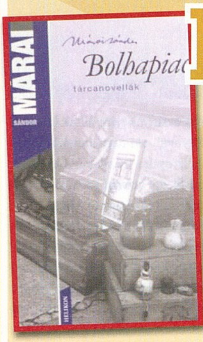
»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 192 oldal
»Ár: 2480 Ft

Az első borítón díszelgő „Kedvenc krimiszerzőm Jim Thompson – Stephen King" – idézet önmagában is olvasásra csábít, hisz magyarul ez idáig csak két rövidebb írás szerepelt Thompsontól az Agave kiadó kínálatában, így jól jöhet a reklám. A kötetet elolvasva azonban nem fogtok csalódni, az alig 180 oldalnyi regény nemcsak a műfaj kedvelőit, de a lélektani történetek iránt érdeklődőket is rabul ejti. Ráadásként ugyanis az 50-es évek Amerikájának hitelesen ábrázolt, és roppant lehangoló világa tárul fel a lapokon. A regény címszereplő svindlere, Roy Diller a maffiának dolgozó anyja, Lilly és a testét áruló szeretője, Moira Langtry mellett látszólag kisebb hal, az átverés képességét azonban tagadhatatlanul volt kitől örökölnie. Tisztességes házaló ügynöki tevékenysége mellett párhuzamos bűnös pénzkeresettel is bír, így meglehetősen túlterhelt, nincs ideje és igénye a klasszikus értelemben vett emberi kapcsolatokra, kettős életet él. Egészen addig, amíg munkahelyi főnöke más feladatot nem tartogat neki. A Stephen Frears nagy sikerű, azonos című 1991-es moziklasszikusának alapjául szolgáló, fordulatokban bővelkedő regényt végre magyarul is kezetekbe véve, ezúttal a saját fantáziátok segítségével jeleníthetitek meg a kapzsiság, gyűlölet és perverz vágyak világát, és merülhettek el a benne szereplő bűnös emberek érzéseiben.«

»MÁRAI SÁNDOR

BOLHAPIAC

»Helikon Kiadó



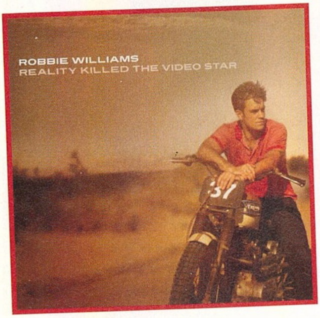
Hetvenöt év elteltével került ismét a polcokra Márai fenti című tárca- és elbeszélés-gyűjteménye. A hajdanán pénzkereset céljára, bár irodalmi igényességgel készített sajtóanyagok remek humorról és ironizáló hajlamról tanúskodnak, e mellett felidézik a hajdanvolt napi történéseket, botrányokat és bűnügyeket, meg persze a hétköznapi életet is.«

»ROBBIE WILLIAMS

REALITY KILLED THE VIDEO STAR

»Kiadó: EMI Music

»Dalok száma: 13 szám



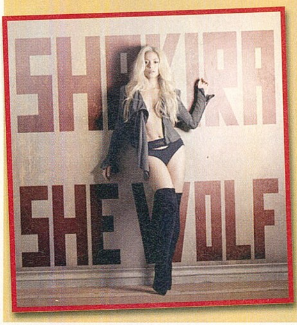
A popzene brit fenegyereke háromévnyi kihagyás után, hatalmas hírverés közepette tért vissza a showbizniszbe, október 20-ai élő, BBC Electric Proms nyitókoncertjével. A fellépés nem volt túl meggyőző, a lámpalázas és szemlátomást bizonytalan előadó a kihagyás és a drogrehabilitáció során elszokott a közönségtől, a felvételeket is javarészt saját stúdióban készítette. Így válik életrajzi utalássá az album címe, a Buggles hajdani diszkóslágeréből kölcsönzött szöveg, miszerint a „valóság okozta a videosztár halálát". Némi erőltetett párhuzamban gondolkodva leírom, hogy Whitney Houston visszatérő albumához hasonló anyag született – azaz Williams teljesítménye a korábbi önmagához képest csakugyan hagy maga után némi kívánnivalót. A Lou Reed-klasszikus, a Walk on the Wide Side előadása azonban határozottan rácáfolt erre. A vérprofi Trevor Horn az új, nyolcadik stúdióalbum producere. Így összességében a 2006-os gyengécske Rudeboxhoz képest a szűk órányi zene meglehetősen jóra sikeredett, de Williams igyekezett is beleadni az összes tehetségét. „Azt szeretném, hogy az emberek mámoros hangulatba kerüljenek, teljes átéléssel táncoljanak és kapcsolódjanak ki, amíg az albumot hallgatják. Reményeim szerint ezentúl ha az embereknek eszébe jutok, a Reality Killed The Video Star című lemezemre asszociálnak majd." Hát, kiderül. Az első kislemezdal, a Bodies a jó szándékok ellenére is csak a listák második helyéig jutott, nem is beszélve a feledhető arizonai sivatagban felvett motoros videóról. Ráadásul a CD-n található 12 szám közül kettő a fenti single változata. Mindazonáltal remélem, hogy a hosszú kihagyás után sok táncos lábú rajongó dönt majd a CD, illetve a bónusz tracket tartalmazó DVD beszerzése mellett. Bár nem rossz korong, meghallgatása előtt szerencsés, ha felülemelkedtek a korábbi elvárásokon, és akkor nem érhet csalódás senkit sem.«

»SHAKIRA

SHE WOLF

»Kiadó: Sony Music

»Dalok száma: 12 szám



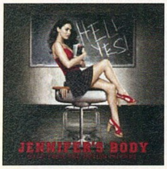
A kolumbiai énekesnő új albumával nem erőltette meg túlságosan magát, a szokásos 14-16 dal helyett ezúttal 12 szerzemény került fel a saját képével illusztrált CD-re. Tény és való, itt sajnos csak nyolc új dal szerepel, a többi ezek spanyol nyelvű átdolgozása. Ezek világsztárhoz illően „jól megcsinálták", de bizony az angol nyelvű album nem tudja átmenteni a spanyol nyelvű korongok poétikusságát és átütő erejét, amelyek még a honfitárs Nobel-díjas írót, Gabriel García Marquezt is meghódították anno, angol szöveggel haloványan szólnak a korábbi albumokhoz képest ezek a társszerzők segítségével komponált dalok. A keleties elemekkel megtűzdelt, angolul felcsendülő karibi ritmusok helyenként meglehetősen nyers előadásmóddal kombinálva nem bizonyulnak rossznak, de nem hoztak újdonságot sem. Hiába elegyítették a profi producerek szintetizátorban gazdag, divatos elektropoppal a hangzást, nem meggyőző a végeredmény. A harmadik angol nyelvű Shakira-korong albumnyitó címadó dalának a She Wolfnak videója a likantrópiában szenvedő, azaz a telihold hatására farkassá változó szőke szépség ideájával annyira sablonos, hogy szabályosan hátborzongató, a dal szövege pedig határozottan idiótának hat. A fülnek inkább kellemes a Cure-t idéző Mon Amour, amelynek címzettje a Párizsban az új barátnőjével romantikázó exkedves, ennek a szövege valóban shakirásan, a néphagyománýt idézően gunyoros-piszkálódó hangvételű. Egyvalamit azonban semmiképpen nem vitathatunk el, hogy dinamikus, táncolásra tervezett popanyag született, amely a kereskedelmi csatornák és a táncos szórakozóhelyek kedvence lehet a hideg télidőben, meg persze otthon is.«

»Zene«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

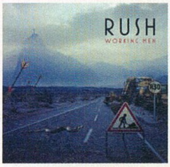
»**Bravissimo 2009**
(2 lemez)
Válogatás

»**Jennifer's Body**
(1 lemez)
Filmzene



»**Magna Cum Laude**
(2 CD + DVD lemez)
Jubileum

»**RUSH**
(1 lemez)
Working Man

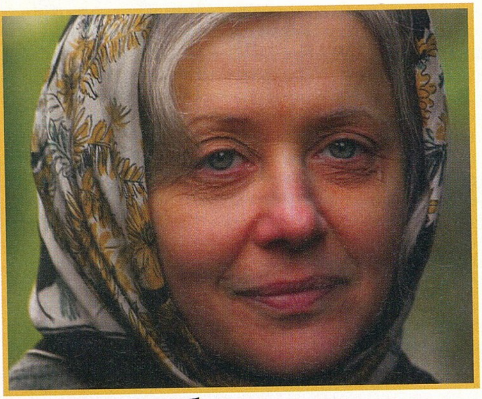


»**Seal**
(1 lemez)
Hits

»UTOLSÓ JELENTÉS ANNÁRÓL«

Rendezte: Mészáros Márta
Szereplők: Eszenyi Enikő, Fekete Ernő
Hossza: 100 perc

Nem box-office listavezető filmet ajánlok ezúttal a figyelmetekbe. A kis költségvetésű, lassú tempójú mozi eredeti és magával ragadó, mindazokkal a jegyekkel rendelkezik, amely alapján jó eséllyel pályázhat a klasszikus címre. A történelmi tanulság mellett jó 100 percnyi remek szórakozásnak ígérkezik, hűséggel és árulással, szerelemmel és költői szövegekkel, a vasfüggönyön inneni és túli helyszínekkel. Félreértés ne essék, nem unalmas politikai életrajz megtekintésére invitállak titeket, inkább egyfajta portrénak álcázott műfaji turmixra. Egy olyan különleges, rendkívüli érzékenységgel megrajzolt életút fiktív drámai fordulópontját mutatja be a sztori, amely egy kivételes nő sorsát ábrázolja magánéleti kapcsolatain, családjához, barátaihoz és szerelméhez fűződő viszonyán keresztül. A nagy szakmai hozzáértéssel idős, börtönviselt asszonnyá maszkírozott Eszenyi Enikő beszédei igen szuggesztívek. Kéthly Anna képviselőnő korabeli parlamenti felszólalásainak újraforgatott fekete-fehér képsorai kuriózumszámba mennek, miként a többször ismétlődő József Attila-vers beemelése, a Gyermekké tettél kezdő sorai, vagy a kollázsba harmonikusan illeszkedő 1973-as archív budapesti életképek is. 1973-ban Faragó Péter (Fekete Ernő) fiatal egyetemi oktatót az elvtársak azzal a küldetéssel indítják Brüsszelbe, hogy csábítsa haza a puha diktatúrába az emigrációnak a magyar szabadság jelképévé lett nagyasszonyát, jelképezendő a változásokat. Kritikai észrevételként jelzem, a sztori eléggé emlékeztet az Oscar-díjas Mások élete történetvezetésére, másrészt viszont ez abból is fakadhat, hogy hasonló időszak hasonló emberi drámáját vázolja fel, azt viszont kétségkívül remekül..«



»GAMER«

»Rendezte: Mark Neveldine, Brian Taylor
»Szereplők: Gerald Butler, Amber Valetta, Michael C. Hall
»Hossza: 95 perc

Valahogy ezek a játékvilággal és a virtuális valósággal foglalkozó dolgok mostanában nem nagyon jönnek be Hollywoodnak. Nemrégiben itt volt a Bruce Willis-es Hasonmás, aminek volt egy meglehetősen zseniális alapötlete, amit gyakorlatilag teljesen elszúrtak és kiaknázatlanul hagytak, most pedig itt a Gamer – Játék a végsőkig című film, aminek tényleg érdekes és előremutató az alapfelállása, de túl sokat akar markolni és annak rendje és módja szerint be is bukik az egész mozi. Adott ugyanis egy zseni, aki feltalál egy nanoeljárást, amit ugyan a hadsereg visszadob, de a szórakoztatóipar nem, így megvalósul az a furcsa utópia, hogy emberek irányíthatnak embereket, mintha játszanának velük. Először létrejön egy szociális tér, ahol mindennapi emberek irányítanak mindennapi embereket (hogy nem mindennapi dolgokat csináljanak), aztán jön a véres Slayers, ahol halálra ítélt fegyencekkel lehet CS-t játszani, csak itt aki meghal, az halott is marad. Hősünk – Cable – ennek a harcnak az ártatlan résztvevője, hiszen hamisan ítélték el, de már csak 3 küzdelemre van a szabadulástól. Amit legfölül természetesen próbálnak majd megakadályozni... Igazából a Gamer című mozival tényleg az a legnagyobb baj, hogy több akar lenni egy sima akciófilmnél, véleményt mond a játékostársadalomról (természetesen agyonrágott sablonokkal), és még morális kérdéseket is felvet, habár megválaszolnia már nem sikerül őket, és a film hirtelen elkezd ezer sebből vérezni, az ember pedig csak ül a moziban, és nem érti, hogy lehetett ennyire elszúrni ezt a filmet. Hatalmas lyukak a forgatókönyvben, öncélú erőszak, és a végén egy idillikus befejezés, miközben rengeteg kérdés megválaszolatlan marad. Egyszeri szórakozás hát a Gamer, de pont az a fajta, ami nem élményként, hanem teljesen elbaltázott próbálkozásként marad meg az emlékezetünkben...«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»PRINCE OF PERSIA

Eddig sem nagyon rajongtunk a Prince of Persia film ötletéért, de a lap készítése közben kikerült a netre a mozi első előzetese, és bizony ezek után muszáj róla ismét értekeznünk. Az már látszik, hogy a film igen komolyan veszi a játékot, de ettől függetlenül kicsit bután néztük a bemutatót, az ugyanis egy olyan mérhetetlenül gagyi film képét vetítette elénk, hogy arra nincs is szó. Ne legyen igazunk, de nagyon úgy néz ki, hogy ismét egy Max Payne és Hitman színvonalú alkotással lesz dolgunk. Látvány és ostobaság minden mennyiségben, nagyon aggódunk...

»BAD LIEUTENANT

Bár a Képlet című film valamit javított az öreg Nicholas Cage renoméján, azért még mindig kiráz minket a hideg, ha meglátjuk egy film előzetesében (és ez nem csak az egyre nevetségesebb frizurájának köszönhető). A legújabb mozi New Orleansban játszódik, és hősünk egy sajátos erkölcsi kódexszel rendelkező zsarut alakít benne. Eredeti? Nem, ugyanis a film eleve egy remake, méghozzá egy igen jó kis film újrafeldolgozása. Mondjuk mindez a film előzeteséből nem derül ki, ugyanis az annyira semmitmondó és unalmas, hogy akkor sem mennénk el rá a moziba, ha külön fizetnének érte.

»NEW MOON ÉS TÁRSAI

Nem vagyunk lányok, ez látszik abból is, hogy lábrázást kapunk, hogyha meghalljuk a Twillight-szériával kapcsolatos dolgokat. Igazából még mind a mai napig nem értjük, hogy miképp lehet sikeres ez a széria, hiszen mi megpróbálkoztunk a regényfolyam elolvasásával, de egész egyszerűen nem ment, sőt, még a sorozat első részét is megnéztük a moziban, de a végét már annyira untuk, hogy pattogatott kukoricából kezdtünk várat építeni – a sötétben. De egyedül vagyunk ezzel, hiszen érkezik az összes folytatás, hatalmas a felhajtás, azonban mi megígérjük, hogy most foglalkoztunk ezzel utoljára a Guru hasábjain.

»DR. HOUSE - 4. ÉVAD«

Lemezek száma: 4 lemez
Ára: 7990 Ft
Megjelenés: november 12.

Mindenki kedvenc doktora ismét itt van, hiszen novemberben megérkezett a Doktor House negyedik évada (ezúttal zöld dobozban), és ismét biztosak lehetünk benne, hogy a hatodik egymás után megtekintett rész után azt fogjuk hinni, hogy minimum négyféle rákunk van, de legalább egy lupusunk – persze ez így van rendjén, másnapra úgyis kiheverjük az összeset. Ha esetleg nem lennénk képben a szériát illetően, ez az az évad, ahol a jó doktor körüli csapat teljesen lecserélődik, így teljesen új felállásban eshetünk neki a mindennapinak még messziről sem nevezhető eseteknek. Ha nem elégednénk meg szimplán az epizódokkal, akkor sem kell aggódnunk, ugyanis a negyedik évadot magába foglaló négy lemezre némi extrát is sikerült rázsúfolni – természetesen kisfilmek képében (összesen hatot). Találkozhatunk a sorozat íróival, végre megismerhetjük House kedvenc szappanoperáját, fejtágítást kapunk a vizuális effektekből, átvesszük a sorozat „új kezdetét", sőt, még a záró epizód egyik jelenetét is kivesézik (ez már csak azért is nagyon jó, mert a negyedik évad fináléja eddig a legütősebb a sorozat történetében). House-függőknek természetesen kötelező, csak vigyázzunk a túladagolással...«

»KÖZELLENSÉGEK«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 3990 FT
»Megjelenés: november 19.

Az idei év egyik legmegosztóbb filmje minden bizonnyal a Közellenségek, hiszen az ember vagy meg volt elégedve ezzel az alkotással, vagy a pokolba kívánta. Michael Mann, a valóságot alapul vevő mozija a huszas-harmincas évek Amerikájába kalauzol minket, az FBI megalakulásának és a gépfegyveres bűnözés aranykorának idejébe. A Közellenségek nem akciófilm, hanem egy utolsó képkockáig hiteles korrajz, kitűnő színészi alakításokkal (főbb szerepekben: Johnny Depp, Christian Bale, Marion Cotillard). A DVD-t természetesen azoknak ajánljuk, akik szimpatizáltak a mozival. Az alkotás megjelenik sima és duplalemezes kiszerelésben, és ez utóbbinak a tartalma igen meggyőző. Egyrészt az első korongon találhatunk egy audiokommentárt, ahol a rendező mesél a filmmel kapcsolatban (természetesen angol nyelven, sajnos magyar felirat nélkül), másrészt a második lemezen kisfilmek egész sora vár minket (szerencsénkre itt már magyar felirattal). Találhatunk bemutatót a film „gonoszairól", ismertetőt a film forgatásáról, megismerkedhetünk az utolsó legendás törvényenkívülivel, külön bemutatót kaptak a filmben is szereplő eredeti helyszínek, sőt, még a bűnüldözés technikájában is elmerülhetünk. Ha tehát neked tetszett a Közellenségek, illetve szívesen elmerülsz a XX. század elejének amerikai mindennapjaiban, akkor ez a film és DVD neked készült, kár lenne kihagynod. «

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»GREEN ZONE

Matt Damon és Peter Greengrass ismét összeállt egy film erejéig, ám nem a Bourne-sorozat negyedik részét forgatják, hanem valami ahhoz egészen hasonlót. Főhősünk (Damon) ugyanis egy speciális katona, aki egy bevetés során valami egész furcsa dologra bukkan, ami természetesen oda vezet, hogy szembe kell fordulnia a helyenként korrupt rendszerrel. Ez így ebben a formában minden, csak nem eredeti, hiszen kismillió hasonló filmet láthattunk már ezzel a felütéssel, de ettől függetlenül mi mégis bízunk benne, ugyanis az alkotópáros eddig nem nagyon okozott nekünk csalódást az akciómozik tekintetében.

»INVICTUS

Igazából sokat még nem tudunk erről a moziról, ám az a kevés, ami kiszivárgott, máris felkeltette az érdeklődésünket. Először is a szereplők: Morgan Freeman és Matt Damon (igen, már megint ő). Ami még náluk is fontosabb, hogy a rendező nem más, mint Clint Eastwood, aki az elmúlt öt évben nem csinált olyan filmet, amiért ne rajongtunk volna feltétel nélkül. A Millió Dolláros Bébi után most ismét a sport világába kalauzol minket, s bár semmi nem áll távolabb tőlünk, mint a baseball, még így is rendkívül kíváncsiak vagyunk erre a mozira. Oscar szagot érzünk...

»DAYBREAKERS

A rengeteg tini-vámpíros-szerelmes film mellett szinte észrevétlenül sunnyogott a háttérben a Daybreakers, a mozi, ami szintén a vérszívókkal fog foglalkozni, ám szerencsére nem nyálas módon, hanem igen kőkeményen, megmutatva, hogy a vámpírosdi igazából nem a tinilányok kiváltsága. Nyomasztó világ, maroknyi ember, rengeteg vámpír, egy kis Mátrix-filing. Minket ez a kombó már meggyőzött, és alig várjuk, hogy végre beülhessünk egy olyan vámpíros mozira, ahol nem szerelmes dialógusokat kell hallgatni, illetve nem tökkelütött cirkuszi rémeket kell figyelni akció közben...

»ÍRÓ: YUYA AOI RAJZOLÓ: FUNATO AKARI

CSILLAGSIVATAG – A TALSHAS ÉJJELE

»Kiadó: Fumax »Oldalszám: 192 oldal »Ár: 2490 Ft

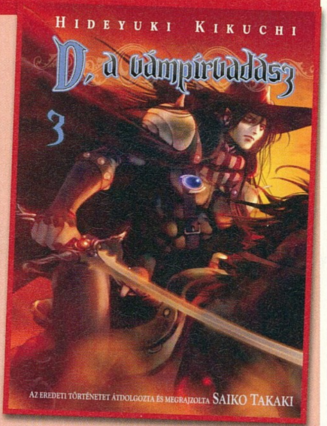
A Fumax Kiadó kínálatában megjelent legújabb képregény ismét egy manga, ám ezúttal egy igen különleges darab, amit első blikkre igen nehéz lenne kategóriába sorolni. A hivatalos jelölése seinen, azaz tipikusan olyan mű, amely az érettebb közönségnek, azon belül is a férfiaknak szól. Ha ennél egy kicsit beljebb akarunk merészkedni, akkor a valamivel közérthetőbb dráma kifejezést aggathatjuk a műre, ám ez még mindig nem adja vissza azt a különleges hangulatot, amit ez a képregény garantál a számunkra. Hősünk két gimnazista tinédzser, a kissé különc Manami, és ikerbátyja Kenji, akiknek a történetünk elején a birtokába kerül a Talshas nevű drágakő, amely képes hihetetlen hatalommal felruházni a birtokosát. Az értékes kristály természetesen nem földi eredetű, két idegen civilizáció is verseng a megkaparintásáért, és ez a tény bizony keményen felforgatja hőseink életét. A Csillagsivatag már az első oldalak után bizonyítja, hogy nem szokványos mangával van dolgunk, helyenként néha kicsit nehéz követni a cselekményt, de érdemes „energiát áldozni" a történetben való elmerülésre, mert a majdnem kétszáz oldalas kötet egy igen egyedi sztorival ajándékoz meg minket: kicsit borongós, kicsit fantasztikus, de ami a legfontosabb, hogy nagyon hangulatos. Akik szeretik az egyedi mangákat, és elegük van a könnyed lányos sztorikból, azoknak ez a kiadvány kihagyhatatlan darab.«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: HIDEYUKI KIKUCHI

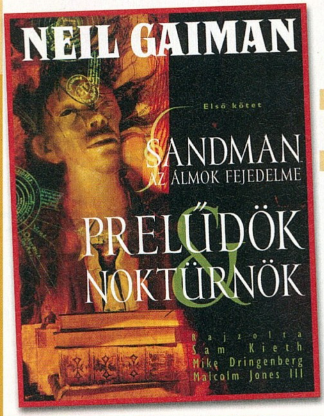
D, A VÁMPÍRVADÁSZ III.

»Kiadó: Fumax »Oldalszám: 248 oldal »Ár: 2490 Ft

Harmadik kötetéhez érkezett a D, a Vámpírvadász-széria, ahhoz a történethez, amely alapján a sokak által kedvelt, azonos című, Vérszomj alcímmel bíró animesiker is született. Akárcsak korábban, D ezúttal is egy vaskos vérdíjra pályázik, legújabb megbízatása egy falu dúsgazdag elöljárójának megmentésére szól – a lányt a vámpírnemes Mayerling ragadta magával. Hősünknek azonban nemcsak az emberrabló vérszívóval, de a hírhedt zsoldosklánnal, a Marcus családdal is meg kell mérkőznie, hiszen a csapat szintén a vérdíjra hajt, és semmire és senkire nincsenek tekintettel, ha a céljuk eléréséről van szó, így gond nélkül vállalnák D likvidálását is, hogyha éppen úgy hozza a szükség. D tehát két tűz között találja magát, és ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik egyre nyilvánvalóbbá, hogy nem szimpla emberrablásról van szó, hanem valami sokkal komolyabb és furcsább indíték bújik meg a háttérben. Az eredeti mangákhoz hűen hátulról előre olvasható kötet közel 250 oldalon kínál szinte végig izgalmas történetet, a keleti alkotásoktól megszokott fekete-fehér, de igen lendületes képi világgal. A vámpírvadász harmadik kötete egyébként az első két rész ismerete nélkül is élvezhető, így bátran ajánljuk a mangák rajongóinak és mindenkinek, aki annak idején rajongott a már emlegetett „rajzfilm változatért".«



»ÍRÓ: NEIL GAIMAN RAJZOLÓ: SAM KIETH, MIKE DRINGENBERG, MALCOLM JONES III



SANDMAN – AZ ÁLMOK FEJEDLME

»Kiadó: Carthaphilus »Oldalszám: 240 oldal »Ár: 4480 Ft

Pár éve még csak sóvárogtunk az olyan nagyszerű képregények magyar kiadása után, mint például a Watchmen, ám 2009-ben több fronton is erősödött a hazai képregénypiac, és a szuperhősök és mangák mellett már egyre nagyobb számban kaphatók az igazán komoly alkotások is. Ennek a folyamatnak a legújabb állomása a Sandman, ami a hazánkban leginkább íróként ismert Neil Gaiman munkája (az ő regényeit nagy szerencsénkre az Agave Könyvek kezdte el rendszeresen kiadni). Az Álmok fejedelme egy igen egyedi munka, és nem véletlenül szokták a művészi munkák közé sorolni Gaiman briliáns munkáját. A történet szerint 1916-ban Roderick Burges egy igen veszélyes kísérletbe fog, egy szertartás keretén belül igyekszik megidézni a halált. A művelet azonban nem várt fordulatot vesz, és a kiszemelt „lény" helyett annak testvére, Sandman – Az álmok fejedelme – kerül a mágus fogságába. Ezzel a furcsa ballépéssel indul a tíz kötetből álló képregénysorozat, amely egy kicsit borongós fantasy világgal, modern mítoszokkal, és egészen rendkívüli szövegvilággal igyekszik megnyerni az olvasókat, csak hogy a tehetséges képzőművészek által életre hívott grafikákról ne is beszéljünk. A Sandman egy egészen rendkívüli kiadvány a hazai képregénypiacon, és nemcsak a rajzolt történetek kedvelőinek ajánljuk, hanem azoknak is, akik szeretik az egyedi és hátborzongató történeteket, meséket.«

»JÁTÉKDEMÓK: Painkiller: Ressurrection / Zombie Bowl-O-Rama / Campfire Legends The Hookman / Fishdom Spooky Splash / Ghost Town Mysteries – Bodie / Little Shop - World Traveler / Sallys Quick Clips / TextTwist 2 / Wizards Hat / Zulus Zoo / Zumas Revenge! - Adventure

INGYENES JÁTÉKOK: Bootfighter / Mario Blue Twilight DX / Pacz

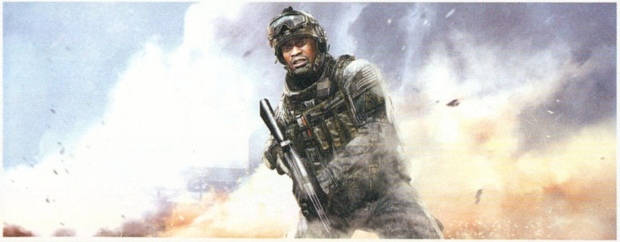
VIDEÓK: Alice / Aliens vs Predator / Battlefield: Bad Company 2 / Bioshock 2 / BLUR / CryEngine 3 / Dawn of War 2: Chaos Rising / Dragon Age: Vérvonalak / DUST-514 / Just Cause 2 (2db) / Lead & Gold / Left 4 Dead 2 / Magic the Gathering: Tactics / Painkiller: Ressurrection / RUSE / Shattered Horizon / Splinter Cell: Conviction / STALKER: Call of Pripyat / Star Trek: Online / The Saboteur

PCG LIVE VIDEOTESZTEK: Battle-Forge oktató videók (2db) / BorderLands / Call of Duty multidéző / DJ Hero / Dragon Age: Vérvonalak / Dreamkiller / FIFA 10 / Forza 3 / GTA IV: The Ballad of Gay Tony / HALO ODST / Lucidity, Marvel Ultimate Alliance 2 / Operation Flashpoint: Dragon Rising / Uncharted 2

MOZIELŐZETESEK: A Christmas Carol / From Paris with Love / Legion / Up in the Air / Zombieland

TURKÁLÓ: CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.10 és nVidia Forceware 191.07 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint. NET v3.36 / XnView 1.96.5 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.3.0 / MediaMonkey v3.1.1.1261 / Quicktime Player v7.6.4 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.22 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.16.0.758 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition v8.0.7 / Comodo Internet Security v3.12 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

CALL OF DUTY MÚLTIDÉZŐ VIDEO



PAINKILLER
DEMO

BAD COMPANY 2
VIDEO

ZUMA'S REVENGE
DEMO

pcguru DVD **CLIVE BARKER'S JERICHO** **2009. 13.**

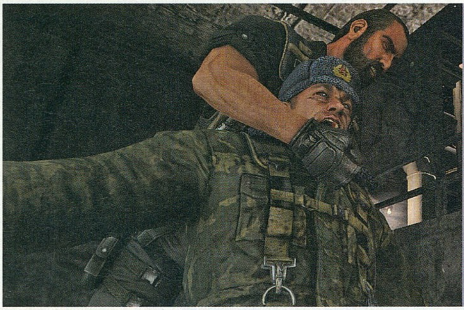
DRAGON AGE: VÉRVONALAK
Videoteszt

AVATAR
Filmelőzetes

pcguru
DVD 13.

»Colin McRae DiRT 2

Bár Colin McRae már két esztendeje az égi ralipályán versenyez a nagyokkal, a Codemasters azért időről időre megörvendeztet minket egy-egy játékkal, amely a nevét viseli. Bár a szaksajtó meglehetősen cinikusan állt hozzá, az előző rész gyakorlatilag osztatlan sikert aratott: az elképesztően szép grafika mellé hihetetlenül jól eltalált hangulat, és maximálisan jól sikerült fizika is bepréselődött a szoftverbe. A folytatást már mindenki izgatottabban várja – éppen ezért kérdéses, hogy vajon sikerül-e a mostanság igencsak középszerű folytatásokkal előálló Codemastersnek megismételnie a csodát? Ismételten dögös járgányokkal száguldozhatunk úttalan utakon, ezúttal a világ összes kontinensén: Amerika, Afrika, Európa és Ausztrália is rajta van a képzeletbeli térképen. Hogy mindez elég-e? A következő számból kiderül!«

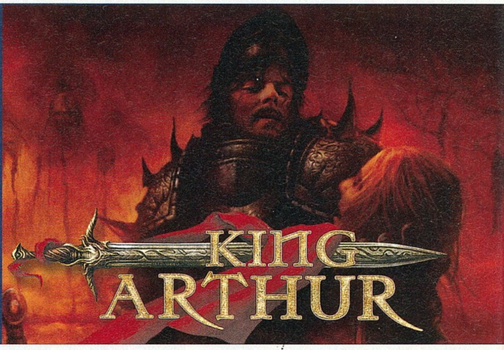


»Rogue Warrior

A Bethesda mostanság nagyon beindult – azon felül, hogy lassan az összes régi nagy nevet felvásárolják, legyen szó stúdióról vagy játékról – kiadóként is igencsak jó dolgokba nyúlnak bele. Következő munkájuk, az Aliens VS. Predator brigád Unreal motoros lövöldéje, a Rogue Warrior lesz, amely egy taktikai FPS, és amelyben egy tengerészgyalogos egységet vezethetünk harcra számtalan kiélezett helyzetben. A rengeteg helyről lopott ötleteket (mint a fedezékrendszer, illetve az egygombos taktikai képernyő) közelharccal, valamint látványos, külön kameraszögekből felvett kivégző mozdulatokkal dobják fel, az egészet pedig egy rozsdabarna szűrővel teszik hangulatossá. Bár a szoftver körül ez idáig igen nagy volt a csend – ritkán foglalkozott vele a sajtó – a jelekből még egy jó kis akciójáték is kisülhet.«

»King Arthur

A Crusaders magyar fejlesztőbrigádja, a budapesti NeocoreGames stúdió hosszas munka után végre elhozza nekünk a King Arthur címet viselő játékukat, amely azon felül, hogy valami hihetetlen módon dögösen néz ki, papíron (no meg a közelmúltban tesztelt bétaváltozat alapján) még fantasztikusnak is ígérkezik. Ezúttal – bár igen nehéz lehet kikövetkeztetni – Artúr király és díszes kompániájának bőrébe bújhatunk bele, a Crusaders remek receptjét pedig tápos tárgyakkal, remek varázslatokkal, és állítólag izgalmas történettel is megfejelik. Rég volt már, hogy egy itthoni csapat projektjét nemcsak mi, hanem a külföldi szaksajtó is izgatottan figyelte, a King Arthurban azonban megvan minden, ami naggyá teheti – a következő számban pedig megmutatjuk nektek, hogy vajon Merlin kései és távoli leszármazottainak sikerült-e a varázslat?«



»The Saboteur

Művészi értékeket egy videojátékban igen ritkán lehet felfedezni – leszámítva azokat, amelyekben sírok között kell sétálnunk egy töpörödött öregasszonynyal, de azok meg körülbelül annyira izgalmasak, mint a sajtreszelővel elkövetett intimitás. Úgy néz ki azonban, hogy a következő számunkban letesztelendő Pandemic játék végre tényleg komolyan veszi azt, hogy egy játékkal is lehet komolyabb művészeti értékeket megcsillantani – a The Sabouteurben ugyanis a nácik által megszállt Franciaországban kell ügyködnünk. A mesteri grafika alapjáraton véve fekete-fehér, és ahogy a saját magunk által választott módszerrel (sunnyogás, látványos merényletek, nyílt roham) egyre több és több területet szabadítunk fel, úgy telnek meg színekkel a helyszínek, jelképezve a reményt, és a fényt az alagút végén. Bár az EA – Pandemic egyesülés óta a két cég jó párszor lejáratta már magát, úgy tűnik, hogy ezúttal tényleg nagyot robbantanak – mi pedig izgatottan várjuk, hogy sikerül-e kihozni a témából a maximumot.«

HUNGARO COMIX 2009

KÉPREGÉNYKIÁLLÍTÁS ÉS -VÁSÁR

GYERE EL TE IS A MAGYAR KÉPREGÉNYKIADÓK SZÖVETSÉGE ÉV VÉGI KÉPREGÉNYES SEREGSZEMLÉJÉRE, AHOL MEGTALÁLOD A LEGFRISSEBB KÉPREGÉNY ÚJDONSÁGOKAT, ÉLŐBEN LÁTHATOD, HOGY KÉSZÜLNEK A KÉPREGÉNYEK, ÉS

TESZTELHETED A LEGÚJABB KÉPREGÉNYES KONZOLJÁTÉKOKAT!

IDŐPONT:
2009. NOVEMBER 29-ÉN, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG.

HELYSZÍN:
BUDAPEST, V. ERZSÉBET TÉR, GÖDÖR KLUB.

PROGRAMOK:

- ÉLŐ KÉPREGÉNYRAJZOLÁS
- KONZOLJÁTÉK-BEMUTATÓ
- ANIME-VETÍTÉSEK
- DEDIKÁLÁSOK
- TOMBOLA
- KEREKASZTAL-BESZÉLGETÉSEK
- A KIADÓK ÚJDONSÁGAINAK BEMUTATÓI

A HUNGAROCOMIXON AZ ANILOGUE ANIMÁCIÓS FESZTIVÁL TAVALYI DÍJNYERTES FILMJEI IS MEGTEKINTHETŐK.

A CSODACERUZA SZERVEZÉSÉBEN EGÉSZ NAP VÁLTOZATOS GYERMEKPROGRAMOKKAL VÁRJUK A CSALÁDOKAT.

A BELÉPŐJEGY ÁRA (AMI EGYBEN TOMBOLAJEGY IS): 300 FT

Art Comix · Képes Kiadó · Trillian · Kretén · Nero Blanco Comix · Fumax · Mangafan · Kingpin · Lucky Luke · Karton képregény kedvelők klubja · Titkos Fiók · Adoc Semic Kft. · Kepregeny.hu · Roham

Médiapartnerek:

PC Guru · Kepregeny.net · Csodaceruza · anilogue

Beszéljenek a képek a szavak helyett!
Ne fogd vissza magad, készíts annyi képet és fotóalbumot, amennyit csak akarsz. Próbáld ki a Picasa-t az új Sony Ericsson Satio™ mobilon, és töltsd fel, majd kommentáld is remekműveidet. Az új Satio™ 12,1 MP-es kamerájával, Xenon vakujával, lenyűgöző 3,5 colos nHD technológiájú, 16 millió színű teljes érintőkijelzőjével, prémium tartozékaival és bámulatos multimédiás teljesítményével felejthetetlen élményt nyújt. Légy részese a Satio élménynek és oszd meg másokkal is.
Ez a szórakozás szabadsága. Ez az új Satio™.
Sony Ericsson
Emese
Bárcsak én is ott ugrálhatnék veletek... :(
Viktor
Majd legközelebb! :) Addig is küldök még pár képet!
Satio™
Picasa
Google Maps
sonyericsson.com/hopperinvasion
Sony Ericsson
make.believe
A "make.believe" a Sony vállalat bejegyzett védjegye. A Satio a Sony Ericsson Mobile Communications AB védjegye vagy bejegyzett védjegye.
A Picasa Web Albums, a YouTube és a Google Maps a Google vállalat védjegyei.
Sony Ericsson Satio
49 990 Ft
MédiaMánia XL díjcsomaggal
Új előfizetéssel, az előfizetésre és a díjcsomagra vállalt 24 hónapos hűségnyilatkozattal.
Mobil előleg befizetése szükséges lehet.
A készülékakció 2009. november 16-tól visszavonásig vagy a készlet erejéig érvényes. Az ajánlat igénybevételének további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, partnerüzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.
T-Mobile